

MSXマガジン

1989 8

特別
定価 560YEN



プロ野球 ファミリースタジアム
THEプロ野球 激突ペナントレース2
ファンタジーⅢ
ライトニングバックス
ラプラスの魔
マイト・アンド・マジック・ブック2
アンデッドライン

速報
優長の野望・戦国群雄伝

特集

シミュレーションだよ全員集合!

■キミが花火職人となり、花火を打ち上げよう■自分で設計するライフゲーム
■ひものや経営をキミの手で■惑星間弾道軌跡のシミュレーションなど大紹介

Mマガ サマークツ

オリジナルトロピカル
ディスクレーベル

SONY

諸君、クリエイテ

ゲームプログラミングの術

伝授

DEN J U

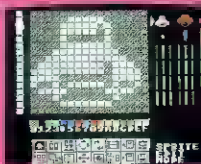
我輩ドクタープログは
「宇宙戦争ゲーム デメロン」を
つくったのである。



第1部

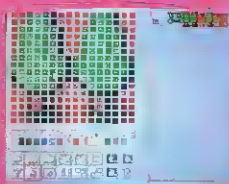
ゲームプログラミングツール内の
スプライトエディターを用いよ。

我輩が以前から考えていたキャラクターを
ゲームに登場させるのだ。「プログラミング
ツール」のスプライトエディターで簡単に
キャラがつくれる。しかも、そのままゲーム
のプログラムに組み込むのである。



第2部

駆使せよ、
グラフィックキャラクターエディター。



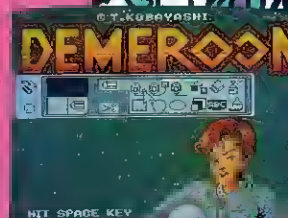
次は背景である。宇宙空間も、ウツソウと
木の茂る地上も「ツール」中のグラ
フィックキャラクターエディター
なら容易だ。数パターン
をつくり、いくつもそれを
組み合わせよ。背景
が出来上がるぞ。



第3部

グラフィックエディター
を大活用だ。

「ツール」中のグラフィックエ
ディター。最大256色を使えば
画面いっぱいにグラフィックが
描ける。この「デメロン」のタイ
トル画面も、我輩ドクタープログ
の力作である。



第4部

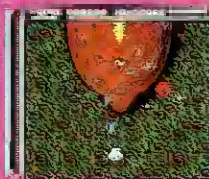
サウンドづくりはミュージックエディター
におまかせあれ。

FM音源ミュージックエディ
ターを駆使すれば、ドクター
プログも大作曲家である。
ゲームの効果音もタイトル
ミュージックも画面を見なが
ら、作曲できるぞ。



第5部

完成である。プログラミング解説本を見
て、全てを一枚のディスクに収めるのだ。



かくて、我輩ドクタープログのオリジナルシューティ
ングゲーム「デメロン」は完成した。XDJ「ゲームプロ
グラミング解説本」「ゲームプログラミングツール」を十二分
に駆使したまえ。ふつうならムズカシイ背景も、音楽も意
外と簡単にできることに気付くであろうぞ。もはやゲー
ムで遊ぶだけではつまらぬ。つくってみるのだ。そして諸君
の友人に、オリジナルゲームをプレイさせたいかがかな。

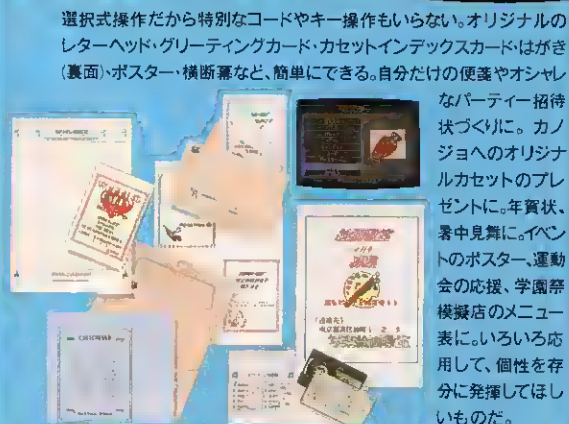


クリエイティブパソコンFDXDJに付属の「ゲームプログラミングツール」「ゲームプログラミング解説本」「BASIC解説書」「BASIC

パソコン3大秘術である。

プリントショップⅡ MSX版を活用せよ。

操作は簡単。すべて選択式である。



表現力も豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19。

なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。メッセージにふさわしい表現を選びたまえ。

オリジナルイラスト作成、可能だ。

簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストも作成できる。この世にただひとつのオリジナル作品を描くことが出来るのだ。

作品派? 実用派? 2種のリボン。

あの子へアタックするこの1枚だ、という作品派ならマルチカラーリボン。何はともあれいっぱい印字、という実用派なら黒リボンで。じっくりえがかく? たくさんつくるか? リボンの使い分けもプリントを多彩にするのだ。

手づくり印刷キット

プリントショップⅡ

Print Shop

HBS-BO14D 12,800円(税別)

リボンカートリッジ(黒)HBP-R1標準価格700円(税別) マルチカラーリボンカートリッジHBP-R1C標準価格1,000円(税別)

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

MSX2 100×2 © 1989, Sony Corporation © Broderbund Japan

ワープロ&ハガキの街

機能充実の上、エンピツ感覚で使える。諸君の有能な書記となるだろう。



- 画面表示はゆとりの30文字×20行●フルタウメニュー方式採用の上、MSX-JE対応であるから、漢字変換も高速で使いやすい。●JIS第1・第2水準対応。文字修飾機能も文字サイズも豊富だ。
- ブロック編集機能で文書編集はラクラクだ。●約100種類のイラスト集も有難い。

高機能日本語ワープロソフト 文書作左衛門

MSX2 HBS-BO12D 6,800円(税別)
100×2 © Sony Corporation/イラストデザイン © Broderbund Japan

葉書ならまかせていただきたい。諸君のネットワークづくりを助けよう。



- 約1,000件の住所の多重検索なども可能である。●毛筆書体(JIS第1・第2水準対応)で宛名印字できるのだ。レイアウト表示だってついておる。●簡単操作のガイダンス画面表示。裏書専用ワープロ付きなので装書のことならおまかせである。

住所録ソフト

はがき書右衛門

MSX2 HBS-BO13D 7,800円(税別)
100×3 © Sony Corporation

ゲームマスターのクリエイティブマシン

つくりへの情熱をかなえてあげよう。ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)とゲームプログラム解説本がゲームづくりを、手助けしてくれるのだ。もちろんBASIC解説書もBASIC文法書もついて。オリジナルゲームづくりに挑戦してみよう。2日本語処理機能も当然標準装備だ。FIXDJは、MSX準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、JIS第2水準漢字ROMと約15万語(複合語表の漢字節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能(MSX-JE)も内蔵している。もはや万全であるぞ。3FM音源であるから、ゲームの音は分。8オクターブ8音同時発音/メモリー6音・リズム5ルート84音、リズム5音のみことなFM音源。

リ PSG ももちろん装備。4 まさモードである。1.9万色の自然画再現。

ん横スムーズスクロール可能である。

クリエイティブパソコン

F1XDJ

1XDJ 標準価格 69,800円(税別)

MSX界の実力機だ!

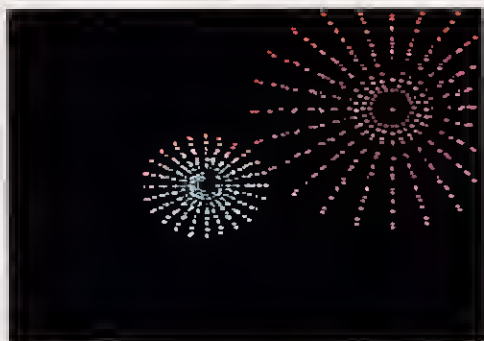
MSXパソコンの力を引き出す鮮明画面である
トリニトロンカラーモニター
CPS-14F1
標準価格 60,000円(税別)

ついに
カラー印字である。
1 プリントショップⅡと
組み合わせれば7色カラー
でオリジナル印刷可能。グラ
フィックエディターでつくった
CGのハードコピーが、カラーでできる。2 マルチフォントだ。6種の
書体を誇る。3 JIS第1・第2水準漢字ROM内蔵の24ドットである。
サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C 標準価格 49,800円(税別)
※マルチカラーリボンでの印字は、内容により、時間のかかる場合があります

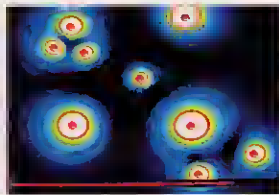
●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒105 東京都高輪区西三軒カテログMM係へ申し込み下さい。●MSXはアスキーの商標です。

Magazine for Home Personal Computer System

特集 シミュレーションだよ全員集合! —102・191



「六角形のマス目だけがシミュレーションゲームではない」を合い言葉に
いろいろなタイプのシミュレーションゲームが大集合。光栄の話題の新
作『信長の野望・戦国群雄伝』の速報もドドーンとお伝えしちゃうぞ!!



■ますますTOP30から目が離せませんね

MSX SOFT TOP30

■お父さんは、ずっと信じていたのだよ

RETRO-MSX

■さあーて、今月の有段者は?

MSXゲーム指南 技あり一本

■MSX2+対応の本格的な財務会計ソフトが登場

財務ノートの秘密をさぐる

■さあ、この夏、MSXを体験するのだ

MSX フェスティバル in HOT SUMMER

■おーおー、美人編集者なんだぜー、おーおー

"SPA!"に菅沢現わる

■MSXがおしゃべりパソコンに変身するのだ

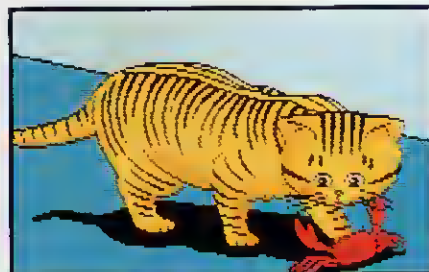
とーくまん

■オリジナルゲーム作成のためのテクニックを伝授する

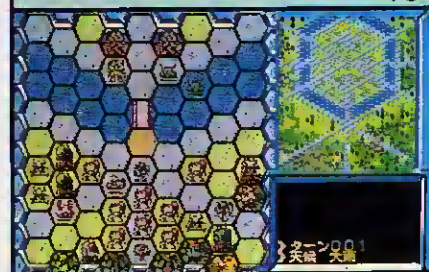
吉田建設

■幼稚園に『ニコルの森』が導入されたよ

CAI Community Plaza



78



86



136



イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

Mマガ サマーグッズ

オリジナルトロピカルディスクレーベル

ショート・
プログラム・
アイランド

- ①シューティングギャラリー 二重スクロールが新鮮——142・186
- ②戦闘機 敵機をロックオン、撃墜するのだ!!——142・188
- ③レーザー ヒト筆書きの要領で遊ぶパズルだよ——143・189
- ④DOBINGO クルクル回して、色をそろえよう——143・189
- ⑤FORCE 陣取りタイプのボードゲームなのだ——143・190

■今月はウーくんが浜辺で青春しちゃう!——138

帰ってきたウーくんのソフト屋さん

■準堀井賞を獲得したRYUKYUの紹介だーっ!!——144

MSXソフトウェアコンテスト

■MSX-TERMはとても便利な通信ソフトなのだ——146

おもしろNETWORK

■調子にのりすぎるのも、気持ちいいもんだ——160

MSX通信

■ゆかた着て卓球したいなーって気分だ。わるいか——168

MSXよ!

■愛と人情にあふれる痛快ドタバタコミック(ほんと?)——170

愛しのポンコちゃん

■みなさんの質問にお答えします——174

ハードウェア事始め

■人工知能をプログラミングする言語って、どんなの?——176

人工知能うんちく話

■ローマ字入力専用のタイプ練習ソフトをご紹介——180

BUSINESS REPORT

■プリンタをコントロールする方法を覚えちゃえ——182

MSX2+テクニカル探検隊

NEWSOFT

- THEプロ野球 激突ベナントレース2……10
- アンテッドライン……14
- ガンシップ……16
- 銀河……18
- アグニの石……19
- D.C.コネクション……20
- ディスクステーションスペシャル夏休み号……21
- 野球道……22
- リップスティック・アドベンチャー……23
- LAB Letter……24
- 神の聖都……24

最新ゲーム徹底解析

- プロ野球 ファミリースタジアム……58
- マイト・アンド・マジック・ブック2……62
- ファンタジーⅢ……66
- ラプラスの魔……70
- ハイディフォス……74
- ホワッツ マイケル……78
- 首斬り館……82
- ライトニングバックス……86
- めいず君……90
- アークティック……94
- パワフルまおちゃん2データ集VOL.2 雅子ちゃん組……96

SOFTWARE REVIEW

- ディガンの魔石……26
- 怨霊戦記……28
- 天九牌……30

INFORMATION……154

EDITORIAL……194

MSX SOFT TOP 30



SUPER大戦略が1位に振り返り！ 4月号以来、実に4ヵ月ぶりの快挙なのです。あと、カオスエンジェルス、ディガンの魔石、マイト・アンド・マジック・ブック2、といった新顔のロールプレイングたちがものすごい勢いなのだ。ディスクステーションスペシャル初夏号もなるほどの人気。魂斗羅もこれからがとっても楽しみだね。

注目ソフト 順位 先月の順位 ソフト名

- 1 7 SUPER大戦略
- ★ 2 - カオスエンジェルス
- ★ 3 - ディスクステーションスペシャル初夏号
- ★ 4 - ディガンの魔石
- ★ 5 - マイト・アンド・マジック・ブック2
- 6 2 ぎゅわんぶらあ自己中心派2 自称! 強豪雀士編
- ★ 7 - 魂斗羅
- 8 4 DISC PAC
- 9 8 テトリス
- 10 27 プロ野球 ファミリースタジアム ホームランコンテスト
- ★ 11 - ザ・ゴルフ
- 12 9 パックマニア
- 13 15 FMパナアミューズメントカートリッジ
- ★ 14 - 首斬り館
- 15 11 ぎゅわんぶらあ自己中心派
- ★ 16 - パチプロ伝説
- 17 5 ゴーファーの野望 EPISODEⅡ
- 18 16 三國志
- 19 13 時空の花嫁
- ★ 20 - ファンタジーゾーンⅡ

ジャンル



アクション



ロールプレイング



アドベンチャー



シミュレーション



パズル



アプリケーション



テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1989年5月1日から5月31日までの期間が対象となっています。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

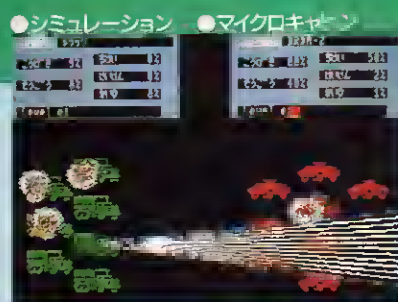
メーカー	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
マイクロキャビン	MSX2	メガROM/2DD	8,800円		4000
アスキー	MSX2	2DD	7,800円		3290
コンパイル	MSX2	2DD	4,800円		2980
アーテック	MSX2	2DD	8,800円		2220
スタークラフト	MSX2	2DD	9,800円		2140
ゲームアーツ	MSX2	メガROM	6,800円		1970
コナミ	MSX2	メガROM	5,800円		1680
パナソフト	MSX2/MSX2+	2DD	2,980円		1250
BPS	MSX2	2DD	6,800円		1100
ナムコ	MSX2/MSX2+	2DD	3,200円		1080
バック・イン・ビデオ	MSX2	2DD	6,800円		1060
ナムコ	MSX2	2DD	6,800円		1030
パナソフト	MSX	メガROM+SRAM	7,800円		840
BIT ²	MSX2	2DD	8,800円		810
ゲームアーツ	MSX/MSX2	メガROM	6,800円		800
HAL研究所	MSX2	メガROM	5,800円		780
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		770
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAM/2DD	12,800円 14,800円/12,800円		630
工画堂スタジオ	MSX2	2DD	7,800円		610
ポニーキャニオン	MSX2	メガROM	6,800円		600

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
21	6		ラスト・ハルマゲドン	ブレインレイ	26	13		今夜も朝までバワフルまあじゃん2	デービーソフト
22	1		ディスクステーション4号	コンパイル	27	—		THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ
23	10		蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	28	—		ミッド・ガルツ	ウルフ・チーム
24	23		サイオブレード	T&Eソフト	29	—		ラブラスの魔	ハミングバードソフト
25	—		GCALC	HAL研究所	30	16		イシターの復活	ナムコ

1 SUPER大戦略

4月号でTOP1に輝いてから、ずーっと上位に陣取ってきた『SUPER大戦略』が、4ヵ月ぶりにまたトップの座に！これはたぶん、ディスク版の発売が大きく影響してるんだと思う。もちろんディスク版は、ROM版にはなかった機能が追加されてるのだ。たとえば、生

産ユニットを編集したり、マップのエディットが可能になったり……。つまり、一段とオリジナルな楽しみ方ができるようになったわけだ。大戦略フリークのキミ、コタエラナイでしょ？グラフィックのほうも、ちょっぴり派手になってうれしいのです。



2 カオスエンジェルス

5月の中旬に発売されたばかりの『カオスエンジェルス』が、いきなり2位に初登場しちゃいました。で、その人気の秘訣っていったら、そりゃあもうビチビチしたキュートなモンスターたちが次から次へと出てきてくれるからなんですよ？おまけにこのモンス

ーたち、ただかわいいだけじゃない。こっちが顔を赤らめちゃうくらい、大胆なお姿で登場してくれるというサービスぶりなのだ。うれしいじゃないの、ねっ!?エッチなだけじゃありません、本格的なRPGのファンでもじっくり楽しめる展開になってますですよ。



3 ディスクステーション スペシャル初夏号

このところ毎月毎月お騒がせの『ディスクステーション』。今月は、ディスク4枚にぎっしり詰まった『スペシャル初夏号』が3位にはいました。で、ディスク4枚に詰め込まれているのは、『真・魔王ゴルベリアス』のパロディー版『スーパーコックス』。あと、江戸を

舞台にしたアドベンチャー『首斬り館』、ファンタジーシリーズの完結作『ファンタジーⅢ』といった傑作のデモ。いろんなジャンルのゲームを試せるのはディスクステーションならではのよね。あと、アートギャラリーの大作集もあって、なかなか見せてくれるのです。



今月の注目ソフト

7位 魂斗羅

コナミのアクションゲーム魂斗羅が、やっぱり予想どおりの人気で7位にランクイン。3タイプのステージがミリオクの、アクティブでパワフルなこのアクションゲーム、ちょっぴり乱暴なこともステキ。やってみないと絶対に損する、と思うのだ。



TAKERU TOP10

今月はなんと、上位4本が新しいソフトなのだ。1位はMSXマガジンの『吉田建設』。7位にはいる『吉田工務店』同様、長一応応援してネ。2〜4位も、キャラクターがとってもキュートな

アドベンチャーゲーム、パワフルまあじゃん2の専用データ集、壮大でドラマチックなシミュレーションと、これからがとっても楽しみなソフトばかり。TAKERUから目が離せないぞっ！

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格(税込)
1	吉田建設	MSXマガジン	MSX2+	4,500円(3.5D)
2	リップスティック・アドベンチャー	フェアリーテール	MSX2	6,800円(3.5D)
3	パワフルまあじゃん2データ集	デービーソフト	MSX2	2,600円(3.5D)
4	ライトニングバックス	NCS	MSX2	5,900円(3.5D)
5	ウォーニング	コスモスコンピュータ	MSX2	4,900円(3.5D)
6	T&Eマガジンディスクスペシャル	T&Eソフト	MSX2	2,600円(3.5D)
7	吉田工務店	MSXマガジン	MSX2	3,600円(3.5D)
8	MUSICエディタ音知くん	ウインキーソフト	MSX2	4,900円(3.5D)
9	アドベンチャーツクール	MSXマガジン	MSX2	3,600円(3.5D)
10	ディスクステーション創刊準備号	コンパイル	MSX2	1,000円(3.5D)

●6月10日現在

4 ティガンの魔石

●ロールプレイング ●アーケード



その画期的なグラフィックで前評判の高かった、アーテックのロールプレイング『ティガンの魔石』が、やっぱり上位にきましたね。このゲーム、経験値が存在しないという、今までとはひと味もふた味もちがうロールプレイングなのだ。それに、なんといってもイラストレーター加藤直之による、その美しくファンタスティックなグラフィックが、不思議な臭いが

してやたらとステキなのです。
「ガデュイン」っていう世界の中の「カーティア」っていうのどかな村から始まるこの物語、途中で数々の試練に立ち向かいながら、本腰すえてがんばってほしいわけだ。

5 マイト・アンド・マジック・ブック2

●ロールプレイング ●スタークラフト



あの人気者ロールプレイング、『マイト・アンド・マジック』の続編がTOP5に新登場しました。前作のあのスケールの大きさにとりつかれてたキミ、よかったね。このブック2は、前作よりシナリオがさらに充実してるのだ。もちろん操作性も一段と向上してるしね。おまけにだ、前作でつくったキャラクターをこのブック2に移せちゃう、ってんだからうれしいじゃ

ないの、ね？ さて、このゲームの舞台は無秩序な混沌とした世界。そこをモンスターたちがわがもの顔で歩きまわり……。
前作をプレイしてなくてもじゅうぶん楽しめること、ウケアイよ。

読者が選ぶ TOP20

6 ページのTOP30でもぶっちぎりの人気を誇ってるSUPER大戦略が、こっちでも伸びてます

ね。順位の変動がちょっとはあまるものの、20本全部が先月号と同じソフトになっちゃいました。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	イースⅡ	日本ファルコム	485
2	2	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	381
3	5	SUPER大戦略	マイクロキャビン	355
4	3	スナッチャー	コナミ	347
5	4	ゴファーの野望 EPISODEⅡ	コナミ	296
6	6	三國志	光栄	237
7	7	ハイドライド3	T&Eソフト	221
8	8	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	186
9	9	信長の野望・全国版	光栄	147
10	10	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	135
11	13	ゼビウス	ナムコ	110
11	11	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	110
13	14	テトリス	BPS	109
14	12	マスターオブモンスターズ	システムソフト	105
15	16	アークス	ウルフ・チーム	97
16	15	R-TYPE	アイレム	95
17	17	サイオブレード	T&Eソフト	72
18	17	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	71
19	19	F-1スピリット3DSスペシャル	コナミ	69
20	20	バランス・オブ・パワー	アスキー	57

● 6月12日現在

調査協力店リスト

北海道

倶利伽羅 パソコンランド ☎011-221-8221
デービーソフト㈱ ☎011-222-1088
倶利伽羅伊豆屋書店札幌店 ☎011-231-2131
九十九電機札幌店 ☎011-241-2299
※ダイエー札幌駅前店 ☎011-261-6211
光洋無線電機札幌店 ☎011-271-4220
パソコンショップ ハドソン ☎011-281-1151
SYSTEM INN 宝文堂 ☎011-641-7911

東北

庄子デンキ コンピュータ・中央 ☎022-224-5591
電巧堂仙台本部DaC ☎022-251-8111
電巧堂DaC ☎022-291-4744
倶利伽羅 郡山店 パソコン売場 ☎0249-34-2121

東京

サトーシステム㈱ パソコンランド ☎03-251-1464
倶利伽羅 MICRO COMPUTER SHINKO ☎03-251-1523
ヤマギワ㈱ テクニカ ☎03-253-0121
ラオックス コンピュータ メディア ☎03-253-1341
第一 家電秋葉原東口パソコンフロア5 ☎03-253-4191
真光無線㈱ ☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター ☎03-251-0011
倶利伽羅 音響マイコンセンター-RAM ☎03-255-7846
ADO マイコン・データショップ ☎03-255-9515
マイコンショップ plus ☎03-255-9785
マイコンショップ CSK 新宿西口店 ☎03-342-1901
九井 新宿店テクノ館 パソコン売場 ☎03-354-0101

東急百貨店 本店 コンピュータショップ ☎03-477-3343
ソフトクリエイツ ☎03-486-6541
J&P 渋谷店 ☎03-496-4141
マイコンベース銀座 ☎03-535-3381
池袋WAVE 5F PLAYER'Sソフトハウス ☎03-981-0111
J&P 八王子せこう店 ☎0426-26-4141
ムラウチデンキ八王子店 ☎0426-42-6211
J&P 町田店 ☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店 コンピュータショップ ☎0427-28-2371

関東

パソコンランド21 高崎店 ☎0273-26-5221
パソコンランド21 前橋店 ☎0272-21-2721
ICワールド あざみ野店 ☎045-901-1901
鎌倉書店㈱ ☎0467-46-2619
多田屋 サンピア店 ☎0475-52-5561
※西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム ☎0486-42-0111
※西武百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム ☎0429-27-3314
倶利伽羅 パンケル上尾 ☎0487-73-8711
ラオックス 志木店 ☎0484-74-9041

中部

倶利伽羅 新潟店 パソコン売場 ☎025-241-5111
倶利伽羅 本店 ☎025-243-6500
PIC ☎025-243-5135
倶利伽羅 コンピュータショップ ☎052-251-8334
カトー 無線 本店 4階 ☎052-264-1534
九十九電機 名古屋店 ☎052-263-1681
パソコンショップ コムロード ☎052-263-5828
倶利伽羅 パソコンアイランド ☎0542-55-8819

マイコンショップ うつのみや ☎0762-21-6136

大阪

ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031
マイコンショップ CSK ☎06-345-3351
J&P 阪急三番街店 ☎06-372-6912
上新電機 南あびこ店 ☎06-607-0950
倶利伽羅 ノミヤ エレランド ☎06-632-2038
ブラントなんばパソコンソフト売場 ☎06-633-0077
倶利伽羅 ノミヤ別館 ☎06-633-2038
ニノミヤばせこん亭PCランド ☎06-643-1681
ニノミヤセン 日本橋本店 パソコンコーナー ☎06-643-2038
ニノミヤばせこん亭FMランド ☎06-643-2039
ニノミヤセン パソコンランド ☎06-643-3217
J&P テクノランド ☎06-644-1413
上新電機 日本橋5ばん館 ☎06-644-1513
J&P メディアランド ☎06-634-1511
上新電機 日本橋7ばん館 ☎06-643-1171
上新電機 日本橋3ばん館 ☎06-643-1131
上新電機 日本橋8ばん館 ☎06-643-1181
上新電機 日本橋1ばん館 ☎06-643-2111
NaMuにっぽんばし ☎06-632-0351
上新電機 千里中央店 ☎06-834-4141
上新電機 泉北パシオ店 ☎0722-93-7001
ニノミヤセン 阪和店 ☎0724-26-2038
上新電機 岸和田店 ☎0724-37-1021
上新電機 いばらき店 ☎0726-32-8741
J&P くずは店 ☎0720-56-7295
J&P 高槻店 ☎0726-85-1991
上新電機 せつとんだ店 ☎0726-93-7521

上新電機 池田店 ☎0727-51-2323

近畿

上新電機 和歌山店 ☎0734-25-1414
ニノミヤセン パソコンランド 和歌山店 ☎0734-32-5661
J&P 和歌山店 ☎0734-28-1441
上新電機 八木店 ☎07442-4-1761
上新電機 たわらもと店 ☎07443-3-4041
J&P 京都寺町店 ☎075-341-3571
上新電機 ながおか店 ☎075-955-8401
バレット パソコン売場 ☎078-391-7911
三宮セイデン C スペース ☎078-391-8171
J&P 姫路店 ☎0792-22-1221
上新電機 西宮店 ☎0798-71-1171

中国・四国

ダイイチ広島パソコンCITY ☎082-248-4343
倶利伽羅 岡山店 ☎0862-32-3411
宮崎書店 高門書センター ☎0878-51-3733

九州

カホマイコンセンター ☎092-714-5155
㈱システムソフト 福岡 ☎092-752-5275
ベストマイコン 福岡店 ☎092-781-7131
とらばや トキマイコンセンター ☎0975-38-1111
倶利伽羅 宮崎店 ☎0985-51-3166



NEW SOFT

太陽がやけに元気よくなってきたような気がする今日このごろ、ニューソフトだって元気いっぱいの大豊作！ この夏をよりエキサイティングにする話題作が見事にそろったぞ！

より深く、奥の奥まで突っ込む！ THE プロ野球 激突ペナントレース2

先月号でお約束したとおり、今月も激ペナ2の最新情報を伝えよう。今回はさらに微に入り細に入り、重箱の隅までスルドク追求していく所存なので、キミたちも穴が開くまでジックリと読んでくれ。

激突ペナントレース2

驚くほどの大反響！

今年のプロ野球は、出だしからどうもおかしかった。昨年の覇者、西武と中日はいきなりつまずくし、巨人がやけに強いし、オリックスは身売りパワーで絶好調だし、阪神は最下位じゃないし、クロマティはバスカ打ちまくるし、斎藤はいつのまにか巨人のエースになっちゃうし、井上は何を勘違いしたのかホームランを乱発するしで、こいつは変だぞ、と思っていたらいきなり『激ペナ2』の開発決定である。この調子だと、発売されたら長島一茂が4打席連続ホームランをかつ飛ばしそうである。



■実戦感覚こそ野球ゲームの命である。



さて、先月号で激ペナ2の情報を載せたところ、読者からの反響がまさに疾風怒濤のごとく編集部に襲いかかってきたのだ。前作が高い人気を博していただけにある程度の反響は予想していたんだけど、まさかここまでスゴイ注目を集めているとは思ってもいなかった。野球人気、激ペナ人気の高さを改めて実感させられたのだ。

前作があればほどの人気者になった理由はなんだろうか。

もちろん、それまでのMSX用野球ゲームに、プレイヤーが満足できるほどの質を持ったゲームがほとんどなかったせい、ということもあるだろう。でも、激ペナの魅力は、なんといっても思わず手に汗を流すような実戦感覚なのだ。

ピッチャーが力をこめて投げ込んだボールを、バットを鋭く振り抜いてはじき返す。この、ピッチャーとバッターの力と力、技と技のぶつかり合いこそが、野球の最大の魅力である。したがって、その感覚をどれだけ再現できるかが、野球ゲームの良し悪しを決める一番のポイントと言って間違いないだろう。

激ペナは、その点が当時としてはずば抜けてよくできていた。ちょっと大げさに言えば、バットの真芯でボールをとらえたときの快感がそのまま手に伝わってくるような気がしたものだ。

しかし、時代の流れは残酷なものである。登場後1年あまりたった現在の目で見てみると、スピー

ド感や動きの点にどうしても物足りなさを感じてしまう。でも、さすがはコナミ。そこらへんはちゃんと気づいていて、前作の気持ちいい操作感覚を踏襲しつつ、さらに改良を重ねた『激ペナ2』の開発に至ったわけなのだ。

では、能書きはここまでにして、今月も激ペナ2の魅力を洗いざらい探っていこう。果たして、激ペナ2の出来やいかに？



■ダイヤモンドを駆け抜けるのだった！



2つの球場を徹底比較!

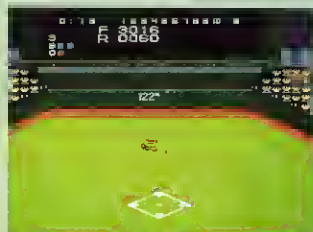
みどりスタジアム

山奥の、緑に囲まれた豊かな自然を誇るここ、みどりスタジアム。その名のとおり、周りの自然環境にぴったりマッチした美しい景観の球場である。

この球場の特徴は、センターのバックスクリーンまでの距離が122メートルと、かなり広がっている点だ。中堅手の守りが重要だぞ。



よく整備された天然芝が美しいグラウンドである。



バックスクリーンまで飛ばすのは大変。



選手の足にやさしい土のダイヤモンド。

たまごスタジアム



いま流行の最先端を走っている、屋根付きの多目的ドーム球場だ。

グラウンドの全面に貼りめぐらされている、きれいな淡い緑の人工芝がいい。

この球場は、左右両翼100メートルもあるので、一塁線や三塁線を抜ける当たりは一気に長打コースになる。スリリングな球場だ。



誰もがここで一度プレイしてみたいと思うだろう。



ご覧のとおり、屋根がついているのだ。



さっぱりした緑色の人工芝がナイスだ。

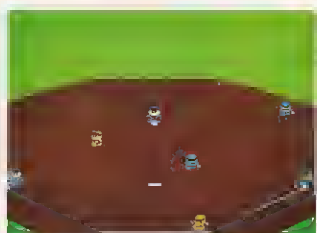
動きのよさが魅力的!

激ペナ1で、一番プレイヤーに評判が良くなかったのは、スピードの遅さと画面切り替えのさいのブラックアウトであろう。ここがどのように改良されているのか、それが最大の関心事だという人も多いはずだ。

今回の激ペナ2では、そこらあたりをうれしくなっちゃうほど徹底的に改善しているのだ。

ボールをとらえた瞬間からグラウンドの全体画面に移るまで、前

作では若干のタイムラグがあったけれど、今回はバツと瞬時に切り替わってくれる。これだけでも気持ちいいが、その上にお、ものすごいスピードで飛び出す打球を追って、画面が全方向にすいすいスク



ととにかくスピード感が断然いいのだ。

ロールしてくれるのだからたまらない。画面左右を見るとちょっとガタつきがあるが、それを補ってあまりあるほど高速で動くので、ほとんど気にならない。コナミ開発陣の気合が感じられるのだ。



より迫力も増したような気がするぞ。

外野手は肩が強い!

打球はもちろんのこと、送球のほうもグンと速くなっている。おかげで走塁のときには瞬間的判断力の速さが求められるのだ。



ランナー三塁。犠牲フライになるか?

テレビ中継みたいなノリの攻守交替!

各回の攻撃が終わったときには、まるでテレビ中継のようにスコアボードが右から左へ流れるのだ。



3アウト! と同時に右から……。



すごい勢いでスコアボードが飛び出し、



左はしてヒタッと止まったと思うと、



スコアが書き込まれる。カッコイイ!

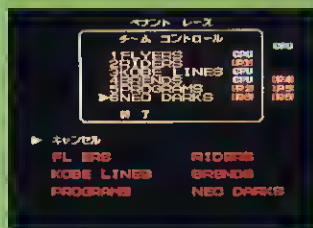
PENNANT MODE

なんてたって『激突ペナントレース2』というくらいなんだから、もちろんこのペナントモードにも力が入っている。

今回も前作と同様に、参加チーム数は2〜6、試合数は1〜26までの範囲で自由に設定できるようになっている。したがって、6チームで本格的な130試合のペナントレースを楽しむこともできるし、2チームで日本シリーズのような遊び方だってオーケーなのだ。

さて、今回の激ペナ2では、新たにペナントレース途中参加機能が加わっている。前作では、一度ペナントレースを始めてしまった

ら、もう新しいメンバーを入れることはできなかった。途中から急にやりたくなってしまっても、指をくわえてながめているしかなかったわけだ。でも、今回は違う。いつでも気軽に途中参加することができるようになっているのだ。気まぐれな人でも安心だね。



■ペナントレースの参加チーム選択画面。

さて、まじめにペナントレースをプレイしようと思ったらかなり時間がかかってしまう。そんなときのために、途中経過をディスクや新10倍カートリッジに記録しておくことだって可能になっている。心おきなく楽しめるぞ。



■熱く燃え上がるペナントレースを実感できるのだ。



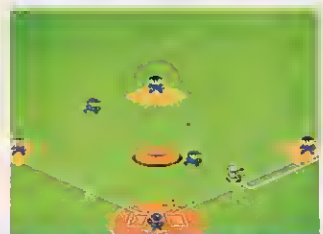
■さあ、開幕第1戦のスタートだぞっ！



■投手の起用方法が重要なポイントだ。

ゲームバランスはどう？

さて、スピードアップしたといえば、ピッチャーの投げる球もイヤになっちゃうほどすごい。前作では、160キロのストレートでも簡単に見切ることができたんだけど、激ペナ2ではそうはいかない。とくに相手が速球派のピッチャーのときなんか、速い球が来るとわかっていても完全に振り遅れてしまうほどなのだ。たぶん、これまで



■スピードアップで白熱した展開に！

の野球ゲームのなかでも最高速の部類に入るだろう。

このおかげで、投球術もグンと幅が広がった。前作ではほとんど使いものにならなかったスローボールも、今回は速球とのコンビネーションでじつに絶妙な効果を発揮してくれるのだ。

投球も打球もスピードアップしたおかげで、1試合にかかる時間もだいぶ短くなっている。前作では1試合平均で30分ぐらいかかっていたけれど、今回はなんと20分前後で終わってくれる。実際にプレイしていても、流れるようなテンポのよさがとても心地いいのだ。

と、ここまでスピードの点ばかり強調してきたけれど、読者のみんなが知りたいところはまだまだあるだろう。とくに気になってい

るのは、ゲームバランスあたりじゃないかな？

なーんて、もったいぶっていないで、しっかりと書きましょう。まだ、この記事を書いている時点では残念ながら完成バージョンを入手することができなかったの、あまり細かいことは言えないんだけど、とりあえず開発途中バージョンのテストプレイをしてみた

ところではなかなかいい感触だった。野球ゲームで難しいのは、打球と送球、そしてランナーの走力とのバランスのとりにかただろう。激ペナ2は、そこらへんがじつによく考えられていて、プレイしていてもあまり不自然さは感じさせないのだ。

細かいところを言うと、たとえば三遊間を転がるゴロのとき、前作では走力50から60くらいの選手でも内野安打になってしまったんだけど、今回はそうはいかない。かなりの駿足ランナーじゃないとアウトになってしまうのだ。ただ、フライが上がったときの打球の軌道がほんの少し気になったんだけど、完成版での修正を期待しよう。



■送球と走力とのバランスの取りかたが見事なのだ。

実戦三二中継だ！

早く激ペナ2をプレイしてみたいよー！ という読者の声に、なんとかして応えるすべはないのか、と考えた我々は、いろいろ考えたあげく誌上三二中継という形でゲームの雰囲気伝えてみることにした。画面は開発中のものなので、細部が変更されるかもしれないから注意してね。

スターティング オーダー									
RIDERS					FLYERS				
1. 投手	1. 投手	2. 一塁手	2. 一塁手	3. 二塁手	1. 投手	1. 投手	2. 一塁手	3. 二塁手	4. 三塁手
4. 遊撃手	5. 外野手	6. 外野手	7. 外野手	8. 外野手	5. 外野手	6. 外野手	7. 外野手	8. 外野手	9. 外野手
10. 捕手	11. 投手	12. 一塁手	13. 二塁手	14. 三塁手	10. 捕手	11. 投手	12. 一塁手	13. 二塁手	14. 三塁手
15. 遊撃手	16. 外野手	17. 外野手	18. 外野手	19. 外野手	15. 遊撃手	16. 外野手	17. 外野手	18. 外野手	19. 外野手
20. 捕手	21. 投手	22. 一塁手	23. 二塁手	24. 三塁手	20. 捕手	21. 投手	22. 一塁手	23. 二塁手	24. 三塁手
25. 遊撃手	26. 外野手	27. 外野手	28. 外野手	29. 外野手	25. 遊撃手	26. 外野手	27. 外野手	28. 外野手	29. 外野手
30. 捕手	31. 投手	32. 一塁手	33. 二塁手	34. 三塁手	30. 捕手	31. 投手	32. 一塁手	33. 二塁手	34. 三塁手
35. 遊撃手	36. 外野手	37. 外野手	38. 外野手	39. 外野手	35. 遊撃手	36. 外野手	37. 外野手	38. 外野手	39. 外野手
40. 捕手	41. 投手	42. 一塁手	43. 二塁手	44. 三塁手	40. 捕手	41. 投手	42. 一塁手	43. 二塁手	44. 三塁手
45. 遊撃手	46. 外野手	47. 外野手	48. 外野手	49. 外野手	45. 遊撃手	46. 外野手	47. 外野手	48. 外野手	49. 外野手
50. 捕手	51. 投手	52. 一塁手	53. 二塁手	54. 三塁手	50. 捕手	51. 投手	52. 一塁手	53. 二塁手	54. 三塁手
55. 遊撃手	56. 外野手	57. 外野手	58. 外野手	59. 外野手	55. 遊撃手	56. 外野手	57. 外野手	58. 外野手	59. 外野手
60. 捕手	61. 投手	62. 一塁手	63. 二塁手	64. 三塁手	60. 捕手	61. 投手	62. 一塁手	63. 二塁手	64. 三塁手
65. 遊撃手	66. 外野手	67. 外野手	68. 外野手	69. 外野手	65. 遊撃手	66. 外野手	67. 外野手	68. 外野手	69. 外野手
70. 捕手	71. 投手	72. 一塁手	73. 二塁手	74. 三塁手	70. 捕手	71. 投手	72. 一塁手	73. 二塁手	74. 三塁手
75. 遊撃手	76. 外野手	77. 外野手	78. 外野手	79. 外野手	75. 遊撃手	76. 外野手	77. 外野手	78. 外野手	79. 外野手
80. 捕手	81. 投手	82. 一塁手	83. 二塁手	84. 三塁手	80. 捕手	81. 投手	82. 一塁手	83. 二塁手	84. 三塁手
85. 遊撃手	86. 外野手	87. 外野手	88. 外野手	89. 外野手	85. 遊撃手	86. 外野手	87. 外野手	88. 外野手	89. 外野手
90. 捕手	91. 投手	92. 一塁手	93. 二塁手	94. 三塁手	90. 捕手	91. 投手	92. 一塁手	93. 二塁手	94. 三塁手
95. 遊撃手	96. 外野手	97. 外野手	98. 外野手	99. 外野手	95. 遊撃手	96. 外野手	97. 外野手	98. 外野手	99. 外野手
100. 捕手	101. 投手	102. 一塁手	103. 二塁手	104. 三塁手	100. 捕手	101. 投手	102. 一塁手	103. 二塁手	104. 三塁手
105. 遊撃手	106. 外野手	107. 外野手	108. 外野手	109. 外野手	105. 遊撃手	106. 外野手	107. 外野手	108. 外野手	109. 外野手
110. 捕手	111. 投手	112. 一塁手	113. 二塁手	114. 三塁手	110. 捕手	111. 投手	112. 一塁手	113. 二塁手	114. 三塁手
115. 遊撃手	116. 外野手	117. 外野手	118. 外野手	119. 外野手	115. 遊撃手	116. 外野手	117. 外野手	118. 外野手	119. 外野手
120. 捕手	121. 投手	122. 一塁手	123. 二塁手	124. 三塁手	120. 捕手	121. 投手	122. 一塁手	123. 二塁手	124. 三塁手
125. 遊撃手	126. 外野手	127. 外野手	128. 外野手	129. 外野手	125. 遊撃手	126. 外野手	127. 外野手	128. 外野手	129. 外野手
130. 捕手	131. 投手	132. 一塁手	133. 二塁手	134. 三塁手	130. 捕手	131. 投手	132. 一塁手	133. 二塁手	134. 三塁手
135. 遊撃手	136. 外野手	137. 外野手	138. 外野手	139. 外野手	135. 遊撃手	136. 外野手	137. 外野手	138. 外野手	139. 外野手
140. 捕手	141. 投手	142. 一塁手	143. 二塁手	144. 三塁手	140. 捕手	141. 投手	142. 一塁手	143. 二塁手	144. 三塁手
145. 遊撃手	146. 外野手	147. 外野手	148. 外野手	149. 外野手	145. 遊撃手	146. 外野手	147. 外野手	148. 外野手	149. 外野手
150. 捕手	151. 投手	152. 一塁手	153. 二塁手	154. 三塁手	150. 捕手	151. 投手	152. 一塁手	153. 二塁手	154. 三塁手
155. 遊撃手	156. 外野手	157. 外野手	158. 外野手	159. 外野手	155. 遊撃手	156. 外野手	157. 外野手	158. 外野手	159. 外野手
160. 捕手	161. 投手	162. 一塁手	163. 二塁手	164. 三塁手	160. 捕手	161. 投手	162. 一塁手	163. 二塁手	164. 三塁手
165. 遊撃手	166. 外野手	167. 外野手	168. 外野手	169. 外野手	165. 遊撃手	166. 外野手	167. 外野手	168. 外野手	169. 外野手
170. 捕手	171. 投手	172. 一塁手	173. 二塁手	174. 三塁手	170. 捕手	171. 投手	172. 一塁手	173. 二塁手	174. 三塁手
175. 遊撃手	176. 外野手	177. 外野手	178. 外野手	179. 外野手	175. 遊撃手	176. 外野手	177. 外野手	178. 外野手	179. 外野手
180. 捕手	181. 投手	182. 一塁手	183. 二塁手	184. 三塁手	180. 捕手	181. 投手	182. 一塁手	183. 二塁手	184. 三塁手
185. 遊撃手	186. 外野手	187. 外野手	188. 外野手	189. 外野手	185. 遊撃手	186. 外野手	187. 外野手	188. 外野手	189. 外野手
190. 捕手	191. 投手	192. 一塁手	193. 二塁手	194. 三塁手	190. 捕手	191. 投手	192. 一塁手	193. 二塁手	194. 三塁手
195. 遊撃手	196. 外野手	197. 外野手	198. 外野手	199. 外野手	195. 遊撃手	196. 外野手	197. 外野手	198. 外野手	199. 外野手
200. 捕手	201. 投手	202. 一塁手	203. 二塁手	204. 三塁手	200. 捕手	201. 投手	202. 一塁手	203. 二塁手	204. 三塁手
205. 遊撃手	206. 外野手	207. 外野手	208. 外野手	209. 外野手	205. 遊撃手	206. 外野手	207. 外野手	208. 外野手	209. 外野手
210. 捕手	211. 投手	212. 一塁手	213. 二塁手	214. 三塁手	210. 捕手	211. 投手	212. 一塁手	213. 二塁手	214. 三塁手
215. 遊撃手	216. 外野手	217. 外野手	218. 外野手	219. 外野手	215. 遊撃手	216. 外野手	217. 外野手	218. 外野手	219. 外野手
220. 捕手	221. 投手	222. 一塁手	223. 二塁手	224. 三塁手	220. 捕手	221. 投手	222. 一塁手	223. 二塁手	224. 三塁手
225. 遊撃手	226. 外野手	227. 外野手	228. 外野手	229. 外野手	225. 遊撃手	226. 外野手	227. 外野手	228. 外野手	229. 外野手
230. 捕手	231. 投手	232. 一塁手	233. 二塁手	234. 三塁手	230. 捕手	231. 投手	232. 一塁手	233. 二塁手	234. 三塁手
235. 遊撃手	236. 外野手	237. 外野手	238. 外野手	239. 外野手	235. 遊撃手	236. 外野手	237. 外野手	238. 外野手	239. 外野手
240. 捕手	241. 投手	242. 一塁手	243. 二塁手	244. 三塁手	240. 捕手	241. 投手	242. 一塁手	243. 二塁手	244. 三塁手
245. 遊撃手	246. 外野手	247. 外野手	248. 外野手	249. 外野手	245. 遊撃手	246. 外野手	247. 外野手	248. 外野手	249. 外野手
250. 捕手	251. 投手	252. 一塁手	253. 二塁手	254. 三塁手	250. 捕手	251. 投手	252. 一塁手	253. 二塁手	254. 三塁手
255. 遊撃手	256. 外野手	257. 外野手	258. 外野手	259. 外野手	255. 遊撃手	256. 外野手	257. 外野手	258. 外野手	259. 外野手
260. 捕手	261. 投手	262. 一塁手	263. 二塁手	264. 三塁手	260. 捕手	261. 投手	262. 一塁手	263. 二塁手	264. 三塁手
265. 遊撃手	266. 外野手	267. 外野手	268. 外野手	269. 外野手	265. 遊撃手	266. 外野手	267. 外野手	268. 外野手	269. 外野手
270. 捕手	271. 投手	272. 一塁手	273. 二塁手	274. 三塁手	270. 捕手	271. 投手	272. 一塁手	273. 二塁手	274. 三塁手
275. 遊撃手	276. 外野手	277. 外野手	278. 外野手	279. 外野手	275. 遊撃手	276. 外野手	277. 外野手	278. 外野手	279. 外野手
280. 捕手	281. 投手	282. 一塁手	283. 二塁手	284. 三塁手	280. 捕手	281. 投手	282. 一塁手	283. 二塁手	284. 三塁手
285. 遊撃手	286. 外野手	287. 外野手	288. 外野手	289. 外野手	285. 遊撃手	286. 外野手	287. 外野手	288. 外野手	289. 外野手
290. 捕手	291. 投手	292. 一塁手	293. 二塁手	294. 三塁手	290. 捕手	291. 投手	292. 一塁手	293. 二塁手	294. 三塁手
295. 遊撃手	296. 外野手	297. 外野手	298. 外野手	299. 外野手	295. 遊撃手	296. 外野手	297. 外野手	298. 外野手	299. 外野手
300. 捕手	301. 投手	302. 一塁手	303. 二塁手	304. 三塁手	300. 捕手	301. 投手	302. 一塁手	303. 二塁手	304. 三塁手
305. 遊撃手	306. 外野手	307. 外野手	308. 外野手	309. 外野手	305. 遊撃手	306. 外野手	307. 外野手	308. 外野手	309. 外野手
310. 捕手	311. 投手	312. 一塁手	313. 二塁手	314. 三塁手	310. 捕手	311. 投手	312. 一塁手	313. 二塁手	314. 三塁手
315. 遊撃手	316. 外野手	317. 外野手	318. 外野手	319. 外野手	315. 遊撃手	316. 外野手	317. 外野手	318. 外野手	319. 外野手
320. 捕手	321. 投手	322. 一塁手	323. 二塁手	324. 三塁手	320. 捕手	321. 投手	322. 一塁手	323. 二塁手	324. 三塁手
325. 遊撃手	326. 外野手	327. 外野手	328. 外野手	329. 外野手	325. 遊撃手	326. 外野手	327. 外野手	328. 外野手	329. 外野手
330. 捕手	331. 投手	332. 一塁手	333. 二塁手	334. 三塁手	330. 捕手	331. 投手	332. 一塁手	333. 二塁手	334. 三塁手
335. 遊撃手	336. 外野手	337. 外野手	338. 外野手	339. 外野手	335. 遊撃手	336. 外野手	337. 外野手	338. 外野手	339. 外野手
340. 捕手	341. 投手	342. 一塁手	343. 二塁手	344. 三塁手	340. 捕手	341. 投手	342. 一塁手	343. 二塁手	344. 三塁手
345. 遊撃手	346. 外野手	347. 外野手	348. 外野手	349. 外野手	345. 遊撃手	346. 外野手	347. 外野手	348. 外野手	349. 外野手
350. 捕手	351. 投手	352. 一塁手	353. 二塁手	354. 三塁手	350. 捕手	351. 投手	352. 一塁手	353. 二塁手	354. 三塁手
355. 遊撃手	356. 外野手	357. 外野手	358. 外野手	359. 外野手	355. 遊撃手	356. 外野手	357. 外野手	358. 外野手	359. 外野手
360. 捕手	361. 投手	362. 一塁手	363. 二塁手	364. 三塁手	360. 捕手	361. 投手	362. 一塁手	363. 二塁手	364. 三塁手
365. 遊撃手	366. 外野手	367. 外野手	368. 外野手	369. 外野手	365. 遊撃手	366. 外野手	367. 外野手	368. 外野手	369. 外野手
370. 捕手	371. 投手	372. 一塁手	373. 二塁手	374. 三塁手	370. 捕手	371. 投手	372. 一塁手	373. 二塁手	374. 三塁手
375. 遊撃手	376. 外野手	377. 外野手	378. 外野手	379. 外野手	375. 遊撃手	376. 外野手	377. 外野手	378. 外野手	379. 外野手
380. 捕手	381. 投手	382. 一塁手	383. 二塁手	384. 三塁手	380. 捕手	381. 投手	382. 一塁手	383. 二塁手	384. 三塁手
385. 遊撃手	386. 外野手	387. 外野手	388. 外野手	389. 外野手	385. 遊撃手	386. 外野手	387. 外野手	388. 外野手	389. 外野手
390. 捕手	391. 投手	392. 一塁手	393. 二塁手	394. 三塁手	390. 捕手	391. 投手	392. 一塁手	393. 二塁手	394. 三塁手
395. 遊撃手	396. 外野手	397. 外野手	398. 外野手	399. 外野手	395. 遊撃手	396. 外野手	397. 外野手	398. 外野手	399. 外野手
400. 捕手	401. 投手	402. 一塁手	403. 二塁手	404. 三塁手	400. 捕手	401. 投手	402. 一塁手	403. 二塁手	404. 三塁手
405. 遊撃手	406. 外野手	407. 外野手	408. 外野手	409. 外野手	405. 遊撃手	406. 外野手	407. 外野手	408. 外野手	409. 外野手
410. 捕手	411. 投手	412. 一塁手	413. 二塁手	414. 三塁手	410. 捕手	411. 投手	412. 一塁手	413. 二塁手	414. 三塁手
415. 遊撃手	416. 外野手	417. 外野手	418. 外野手	419. 外野手	415. 遊撃手	416. 外野手	417. 外野手	418. 外野手	419. 外野手
420. 捕手	421. 投手	422. 一塁手	423. 二塁手	424. 三塁手	420. 捕手	421. 投手	422. 一塁手	423. 二塁手	424. 三塁手
425. 遊撃手	426. 外野手	427. 外野手	428. 外野手	429. 外野手	425. 遊撃手	426. 外野手	427. 外野手	428. 外野手	429. 外野手
430. 捕手	431. 投手	432. 一塁手	433. 二塁手	434. 三塁手	430. 捕手	431. 投手	432. 一塁手	433. 二塁手	434. 三塁手
435. 遊撃手	436. 外野手	437. 外野手	438. 外野手	439. 外野手	435. 遊撃手	436. 外野手	437. 外野手	438. 外野手	439. 外野手
440. 捕手	441. 投手	442. 一塁手	443. 二塁手	444. 三塁手	440. 捕手	441. 投手	442. 一塁手	443. 二塁手	444. 三塁手
445. 遊撃手	446. 外野手	447. 外野手	448. 外野手	449. 外野手	445. 遊撃手	446. 外野手	447. 外野手	448. 外野手	449. 外野手
450. 捕手	451. 投手	452. 一塁手	453. 二塁手	454. 三塁手	450. 捕手	451. 投手	452. 一塁手	453. 二塁手	454. 三塁手
455. 遊撃手	456. 外野手	457. 外野手	458. 外野手	459. 外野手	455. 遊撃手	456. 外野手	457. 外野手	458. 外野手	459. 外野手
460. 捕手	461. 投手	462. 一塁手	463. 二塁手	464. 三塁手	460. 捕手	461. 投手	462. 一塁手	463. 二塁手	464. 三塁手
465. 遊撃手	466. 外野手	467. 外野手	468. 外野手	469. 外野手	465. 遊撃手	466. 外野手	467. 外野手	468. 外野手	469. 外野手
470. 捕手	471. 投手	472. 一塁手	473. 二塁手	474. 三塁手	470. 捕手	471. 投手	472. 一塁手	473. 二塁手	474. 三塁手
475. 遊撃手	476. 外野手	477. 外野手	478. 外野手	479. 外野手	475. 遊撃手	476. 外野手	477. 外野手	478. 外野手	

TEAM EDIT MODE

激ペナといえばチームエディットを連想する人も多いだろう。前作でも一番人気が高かったこのモードであるが、今回はさらに一段とパワーアップしているのだ。

パワーアップしたといっても、エディットできるパラメータの種類が前作と変わっているわけではない。強い変更点を挙げるとするならば、前作ではほとんど意味を持たなかったピッチャーの防御率のパラメータが、今回はスピードやスタミナ、変化球の切れの数値から、総合力として自動的に割り出してくれるようになったくらいである。

今回、改良されたのは、データの信頼性なのである。前作では、パラメータの違いによる選手の能力差がいまひとつはっきりしなかった。とくに問題とされたのはホームラン数。この数値が20~30台の選手が、実際にホームランを打つことは皆無に等しかったのだ。

選手名: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

投手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

捕手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

一塁手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

二塁手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

三塁手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

外野手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

▲細かい数値まで設定できるのがいいね。

そこで今回は、よりデータを重視して、よりパラメータに忠実な結果がでるようになっている。つまり、それだけシミュレート性が上がったわけなのだ。

また、支配下選手数が野手14人に投手6人と増えたため、対戦相手によって、よりバラエティーに富んだオーダーを組むことができるようになってきている。それに、ユニフォームの色までも自由に換えられちゃう、うれしいサービスぶりだ。

チーム名: NEO DARKS

選手名: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

投手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

捕手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

一塁手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

二塁手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

三塁手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

外野手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

▲バッテリーのエディット画面。早く使いたいね。

まだまだ盛りだくさん

激ペナ2のウリはほかにもたくさんある。そのひとつが、ファインプレー機能。すでにファミコン用の野球ゲームのうちのいくつかで採用されている機能なんだけど、MSXではもちろん初めてだ。実際に遊んでみればわかるんだけど、このファインプレー機能があるだけで熱中度がメチャクチャ高くなる。ヒット性の当たりをダイビン



▲試合の途中にタイムをかけると……。

グキャッチして、一塁で間髪を置かずに、もう最高の瞬間。でも、あんまり多用していると、なんでもないゴロを後ろにそらしたりして、かえって損しちゃうときもあるぞ。

また、試合中の随所で見られるデモ画面も、質、量ともに前作以上のデキになっているのも見逃せない。とくにラッキー7のときに現われる、かわいいチアガールの応援は見モノだぞ。

選手名: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

投手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

捕手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

一塁手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

二塁手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

三塁手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

外野手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

▲選手の交替ができるようになっている。

さて、ホントはもっともっと書きたいことがいっぱいある。審判のストライク、ボールなどのコールがとつてもリアルで聞きやすくなったとか、コンピュータの思考ルーチンが強化されたために、一人プレイのときでも手に汗にぎる興奮が伝わってくるとか、数え上げたらきりが無いほどだ。

でも、残念ながら今月は誌面がつきてしまった。大変申しわけないんだけど、この続きは次号でバ

選手名: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

投手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

捕手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

一塁手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

二塁手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

三塁手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

外野手: 1. とまろ, 2. まろ, 3. まろ, 4. まろ, 5. まろ, 6. まろ, 7. まろ, 8. まろ, 9. まろ, 10. まろ, 11. まろ, 12. まろ, 13. まろ, 14. まろ

▲リリーフピッチャーのセレクト画面だ。

さらに、前作で作ったチームを無駄にしないために、激ペナ2用にコンバートする機能までついている。前作で使い込んだ思い入れタップリのチームが、激ペナ2の上でも大活躍してくれるのだ。細部までよく考えてくれるね。

ツチリ書くつもりだから、もうしばらくガマンしてほしい。それでは、来月号も最新情報をお届けすることを約束して終わりにしよう。



▲広いグラウンドを自由に飛んでいく白球。野球はまさに国民的なスポーツだ。

アクション

- コナミ
- MSX2+メガROM
- メインRAM64K
- ビデオRAM128K
- 8月発売予定
- 価格6,300円〔税別〕



▲ラッキー7には、かわいいチアガールが応援してくれる。それにしても、激ペナに出てくる人はみんなボタン顔だなあ。



▲コンピュータも賢くなっている、駿足の1番バッターは突然セフティバントをしてくることがあるので注意しよう。



▲熱戦もついにゲームセット。画面がホームベースからバックスクリーンへスクロールしていくのは前作と同じである。

試合結果: 123456789101112 R

F 30 16644010 25

R 10060010020 9

FLYERS RIDERS

スペースキーで移動

ペナボール

▲まだ開発中の画面であるが、試合結果はこのような形で表示される。今回は大敗してしまった。来月は借りを返すぞ！

対戦車ヘリコプターAH-64A登場 ガンシップ

さまざまな火器を搭載し、地表を這うように敵地深く潜行する、対戦車ヘリコプターAH-64Aアパッチ。実戦の興奮がそのままMSX上で展開されるのだ。

なりきってプレイしろ！

バラバラバラという、ローターが回転する低いうなりがキミを魅了する。さあ、与えられたミッションを遂行するため、コックピットに乗り込むんだ。ためらっているヒマはないぞ、軍隊では上官の命令に絶対服従だ。おまえたちヒヨッコどもを甘やかしておく余裕など我が軍にはない。ビビってるやつは、今すぐ荷物をまとめて郷に帰っちまえ！

てな感じで、ついついのめりこ

んでしまうのが『ガンシップ』。シミュレーションゲームファン期待のソフトハウス、マイクロプロズジャパンのMSXソフト第1弾というわけだ。兵器マニアなら誰もが一度は操縦してみたいと願う、対戦車ヘリコプターAH-64Aアパッチを使った、超リアルなフライトシミュレーションなのだぞ。

操作はいたって簡単！と、いいたいとこなんだけど、実際のアパッチと同じ装備を積むため、多少複雑になっている。でもヘリコプターを飛ばすといった基本的な

■戦闘区域内のマップは、飛行中に切り替えて表示できる。自分とターゲットとの位置関係を頭にたたき込め。



■これが空飛ぶ戦車の異名を持つアパッチ。ものものしい装備をしているね

作業は、カーソルキーだけでほとんどOK。"右に急旋回して敵の後方につくぞ"なんて自分の意志をコンピュータに伝えれば、後の面倒な作業は自動的に処理されるというわけだ。だからといって、急ブレーキをかけたり直角に曲がったりなんて、航空力学をハナっから無視したような動きはできないからね。ガンシップはあくまでもフライトシミュレーターなんだから。

アパッチが搭載できる兵器は4種類。まずはレーザー誘導型の空対地ミサイル、ヘルファイア。こいつはT-74やBMP-2といった装甲車両に威力を発揮する。そして赤外線誘導型の空対空ミサイル、サイドワインダー。その名のとおりに機体の両サイドに装備する、アパッチ唯一の対空兵器だ。敵のヘリコプター、ハインドDに対してのみ使用しよう。また、敵の地上施設や歩兵に対して有効なのが、空対地非誘導ロケット弾に30ミリ機関砲弾。ただし、どちらも弾の残量に注意を払うことが大切だ。

攻撃は最大の防御なり、なんて言葉もあるけど、それなりの防御能力がなくては実戦では生き残れない。アパッチが持つ防御能力は自動のものと手動のもの2種類。通常は、自動赤外線妨害と自動レーザー妨害のスイッチをオンにすることで、ある程度の防御能力は発揮される。けれども、しつような敵の追跡に機能が働かなくなることもあるぞ。そんなときはさすが手動に切り替え、発火弾のフレアや金属片のチャフで敵をかわすのだ。

もちろん、ヘリコプターの特性を生かし、敵のレーダー網につかまらないように低空を飛行するなんてことも大切。それには十分訓練を積み、アパッチを自由に操れるよう頑張ろう！

兵器の装備も訓練の一部なのだ！

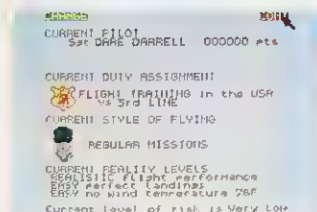


■武器を搭載する前のアパッチだ。



■搭載した兵器が画面に表示される。

アパッチにどんな兵器を積み、戦いに挑むか。それを決めるのもキミ次第だ。4種類の兵器や防御兵器、そして燃料を、与えられた任務に応じて積み分けるというわけ。もちろん、できる限り多くの兵器を積みめれば問題ないのだけど、アパッチ最大搭載重量は実機に基づいて決められている。だから、待ち受けている状況を的確に予測し兵器を選択することが、重要なのだ。



■ゲーム開始直後のメニュー画面。デュエティの賢が訓練部隊になっている。

ターゲットを捕捉して撃破するんだ Congratulations! Mr.



★マップ上に敵を確認すると、ターゲットと表示される。一気に接近するぞ。



★ターゲットをロックオン(目標固定)した、相手に応じて武器を選択しろ。



★ビューンと弾が飛んでいって……やったー！ 敵を破壊したぞ。やりい！

★敵をやっつけたよーん！ というメッセージが英語で表示されているのだ。



いたぞ、正面だ！ 接近しろ



★一番目の目標はグリッド 10X11の敵。次はどこでもかまわないから破壊しろ。

まずは訓練部隊に配属

それでは、実際のゲーム展開を紹介していくぞ。まずはじめにやるのは、パイロット(つまりキミの名前)を登録すること。それが終わると練習モードに突入する。ここでのキミの所属は合衆国内での訓

練部隊。ゆくゆくはアジアやヨーロッパでの実戦部隊に志願することもできるけど、まずはキミのパイロットとしての腕をじっくり磨く必要があるわけだね。

この練習モードの特徴は、敵からの攻撃は受けるけど、ダメージは一切受けないこと。撃墜される心配もなく、任務の遂行に全力を傾けることができるわけだ。だからといって、攻撃を受けてるだけじゃダメだぞ。しっかりと回避行動をとって、実戦でアタフタしないような技術と自信を身につけてはいけないんだ。

キミに与えられる任務は、*××

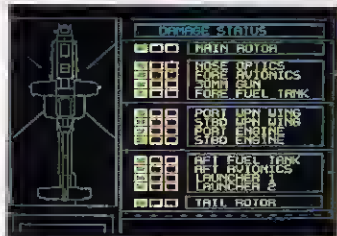
地点にある敵基地を破壊し、すみやかに帰還せよ」といった感じのもの。アパッチへの兵器の装備は自動的に行なわれるけど、状況に応じてサイドワインダーを増やしたり、ヘルファイアを多く積んだり工夫しよう。そうした判断的確にできることが、実戦配備への条件のひとつでもあるのだ。

実際に飛行してるときは、たとえそれが練習であっても、さまざまなことに気を配らなくてはならない。まずアパッチを無事飛ばすために、高度計、昇降計、対気速

度計、水平計は常にチェックすること。目指す地点に確実に到達できないようでは、いつまでたっても訓練生止まりだ。また敵を捕捉したら、あわてずに適切な兵器を選択し目標をロックオン！ 確実に撃破するのだ。

こうして任務をひとつひとつクリアーしていくと、次第に階級も上がり勲章も与えられる。そして実戦に参加するチャンスも出てくるぞ。月並みな言葉だが、キミの好運を祈る！

★ダメージを受けるとゲージが赤くなる。



★夜間飛行なので視界も悪い。こんなときはレーダーだけが頼りなのだ。



任務を終えたキミを 勲章と昇進が待つ

与えられた任務を確実にこなしていくと、勲章が与えられ階級も昇進する。そして、いよいよ実戦へ参加する資格が得られるのだ。



Your performance during training was superior. You receive the National Defense Service Medal.

DEBRIEFING OF Sgt DARE DARRELL

Your mission was an outstanding success. Your primary objective was annihilated. Your secondary objective was virtually untouched.

MISSION SCORE 000030 pts
TOTAL SCORE 000040 pts
CONGRATULATIONS you have been promoted to Warrant Officer.

★ひとつの任務が終わると、その評価が下される。まだまだヒヨッコだ。

★目標は破壊したものの基地への帰還がダメ。

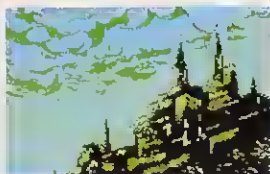


シミュレーション

- マイクロプロセッサ
- MSX2+2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 近日発売
- 価格未定

RPG要素を含んだシューティングゲームが登場 アンデッドライン

UNDEADLINE



『アンデッドライン』は、T&Eソフトお得意のシューティングとRPGをミックスした痛快冒険アクションゲームだ。3人の勇者を操り、魔物にさらわれたお姫さまを救いだせ！

“結界”を封印せよ！

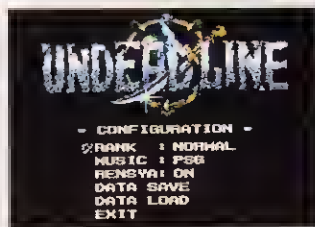
古代より、王国ジタンの歴史は戦いの歴史である。なぜなら、ジタンは6つの魔界との接点である“結界”で囲まれた地のため、そこからあふれだしてくる魔物により人々は苦しめられていたからであった。そこで、かつて偉大なる魔道士ロシュファは6つの“結界”に封印をほどこし、魔物を封じこめた。これにより王国の人々によりやく平和が訪れたのだ。

しかし時は過ぎ去り、先王ファ

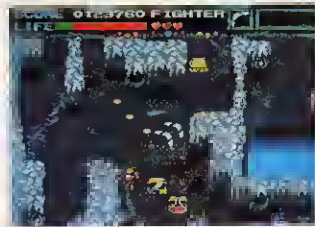
ーレンハイトの時代に無能な魔道士たちが、その封印を破ってしまったのだ。人々は懸命に魔物たちと戦ったが、次々に現われる魔物に、消耗した軍勢は抵抗する術もなく敗走を続け、国王ファーレンハイト2世が病に倒れてから兵を率いていた王妃アルテアも魔物に捕らえられてしまったのだ。

“結界”の影響がジタンの城にまで及んできたとき、3人の若き勇者が王妃アルテアを救うためついに立ち上がった……。

プレイヤーは戦士、魔道士、忍



◆コンフィギュレーションモードでは、難易度、オート連射などの設定もできる。



◆グラフィックの美しさは、さすがT&Eソフト。気合がはいってるでしょ。

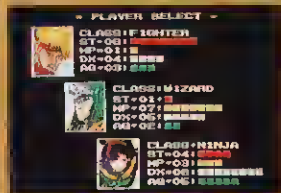
者とそれぞれ職業の違う3人のなかから1人を選び、“結界”を封じる6つのロシュファの魂を奪い返すことが目的となる。

ストーリーは一見RPG風だけど、

ゲームの構成は純粋な縦スクロール型のシューティング。それもかなりハードな味付けだから、アクション好きの人には満足してもらえんんじゃないかな。

3人のキャラクターを使いこなして魔物を倒せ!!

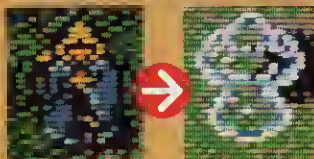
プレイヤーは3人の勇者のなかから1人を選ばなければならない。3人はおのおの秀でた能力を持っているので、それぞれの特徴を活かして自分にあった勇者を選ぼう。選んだキャラクターによって攻略方法も変わるから、一度そのステージをクリアさせたら今度はまた別のキャラクターで、という遊びがたもできる。まさに一本で3度おいしいソフトなのだ。



◆キャラクターセレクト画面。キャラクターのデータセーブもできるぞ。



◆戦士レオンの特徴は、3人のなかで一番攻撃力が高いことだ。剣での攻撃を得意とし、盾を前面にだして敵の弾をはね返すことができる。オールラウンドに使える便利なキャラクターといえるだろう。



◆魔道士ディノは、MP(魔力)の値が高い。火炎弾などの魔法系の攻撃を得意とし、姿を消すことで障害物以外のあらゆる攻撃を受けつけないという特殊防御を持つ。ただ、スピードが遅いのがたまにキズ。



◆忍者ルイカはAG(機敏さ)が高く、スピードが3人の中でもっとも速い。攻撃力は低いが、初心者には扱いやすいキャラクターだろう。シュリケンを使い、ジャンプで敵の攻撃をかわす能力を持つ。

SSS

(ステージ・セレクション・システム)導入

シューティングゲームには、いわゆる“カベ”が用意されていることが多い。つまり、新しいステージになって難易度が上がったとき、プレイヤーがまだそのレベルに追いついていないためにクリアできなくなる状態になってしまうことだ。

これを防ぐため、『アンデッドライ

ン』ではSSS(ステージ・セレクション・システム)と呼ばれる新方式をとっている。このゲームは全7ステージで構成されているんだけど、この中の6つのステージ(草原、墓場、廃墟、岩山、洞窟、地下水路)の順番を気にせず、好きなステージからプレイできるようにしているのだ。謎の最終ステージはどこにあるのか?



★ステージ選択画面。どの順番でクリアするかは、プレイヤーしだい。



★クリアしたステージは、このようにひとめでわかるようになっている。

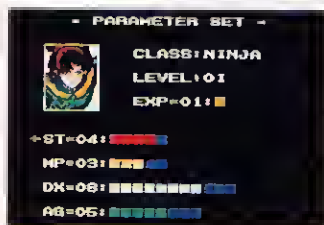
アクションか、RPGか!?

『アンデッドライン』は一見普通のシューティングに見えるけど、中身はやっぱりT&Eソフトらしく、いろんなアイデアがいっぱいつめこまれている。まず目をひくのが、ステージの順番を自由に決定することができるSSS(ステージ・セレクション・システム)を採用したことだ。詳しくは上のコラムを参照してもらえばわかるけど、プレイヤーの自由度を高めようとしている親切さがうれしいんだよね。

また、冒険を重ねることでキャ

ラクターが成長していくという、RPG的要素もある。これによって、苦手なステージはキャラクターが強くなるまで後回しにしておいたりという、戦略性の要素も必要になっているんだ。

聞くとところによると、このゲームの総指揮をしているのは、あの内藤時浩氏とのこと。もちろん、評判の良かった『ハイドライド』シリーズでつちかった内藤氏の数々のノウハウが今回でも随所に活かされているから期待できそう。ドラマチックなオープニングシーンや、MSX-MUSIC対応のノリのいいBGMも要チェックのゲームだ。

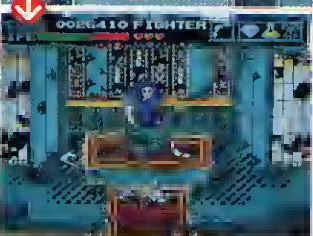


★レベルが上がると、自分の好きなパラメータをひとつ上げることができるぞ。

アクション

- T&Eソフト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 7月22日発売
- 価格6,800円[税別]

ステージを少しだけ紹介



★教会の廃墟みたいなこのステージは、背後から襲ってくる敵の攻撃が厳しい。



★岩山のステージには触れるだけでダメージをくらってしまう熔岩地帯がある。



宝箱にはイものが隠されているのです

各ステージのあちこちにある宝箱には、さまざまな武器やアイテムが入っている。これを取ることによってキャラクターたちはパワーアップしていくわけだ。特に武器は同じ種類のものを取り続けることで最高6段階まで強化されるから、その場の状況に合ったものを使っていこう。また、ある特定の地点に撃ち込むと隠れた宝箱や、経験値をアップさせる妖精などが現われたりもする。

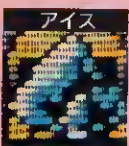
武器



★体力を回復する(毒薬もある)。



★画面上の敵を瞬時に倒す。



★移動スピードがアップする。



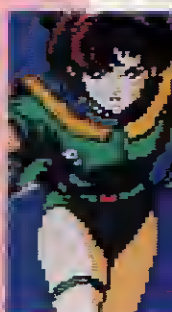
★バリア(?)の代わりになる。



★何が入っているのかは、秘密。



★経験値が1コ上がるのである。



ひとり遊びが好きな人へ

銀 GINGA 河

ヒマな人はもちろん、忙しい人でもこのソフトを前にしたらもうたいへん。徹夜を覚悟し、一生おつきあいするくらいの気持ちでプレイしなくちゃね!!

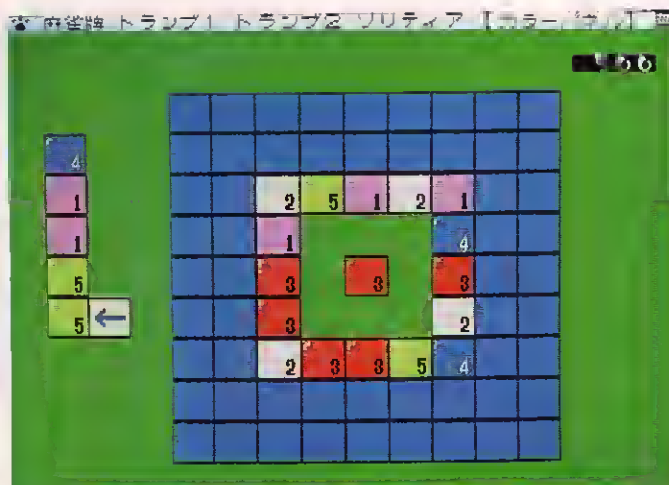
カード&パズルゲーム

アクションやシューティングは、どちらかっていうと男の子向きという感じがするけど、パズルゲームやカードなどのひとり遊びは、女の子のほうが夢中になりやすいのではないだろうか。編集部でもふだんゲームをしない女性が本気でプレイしているのは、たいがいパズルゲームだったりする。これは、お手玉とか折り紙といったひとり遊びが、もともと女の子の遊びであったからなのかもしれない。

この『銀河』は、ひとり遊びの大好きな女の子なら卒倒するかもしれない、とってもぜいたくなソフトなのだ。麻雀やトランプゲーム、それ以外のいろいろなひとり遊びのゲームが、なんと全部で24種類も入っているからだ。

どのゲームもルールは簡単だけどやってみると夢中になるのは必

至だ。まず、麻雀ゲームが6種類。レイス、マシーン、プレッシャー、ペアーズ、ゴースト、ガンエリアが収められている。もちろん麻雀のルールを知らない人でも遊ぶことができるようなものばかりだ。トランプゲームは12種類。クロンダイク、キャッスルなどのポピュラーなものから、オリジナルのものまでぎっしり。そして、その



■ねっ、ねっ、おもしろそうでしょ。なんだかピンとこない? じゃあ実際にやってみて。

ほかのひとり遊びも6種類入っている。こちらはチェスや将棋の駒を使ったパズルゲームなど、とにかくバラエティーに富んでいる。実際にプレイしてみないとわからないものもあるから、ぜひやってみて! もちろん男の子もね。

テーブルゲーム

- システムソフト
- MSX2+2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格6,800円(税別)



■一番上のカードと下に並べた5枚のカードの中に同じ数のカードがあれば取れる。7列のカードをすべて取るのが目的。

■24枚の場の中で同じ数のカードが隣接していれば、取ることができる。ペアにならないカードが残るとゲームオーバー。

■表を向いている場のカードを赤黒交互に大から小へ重ねていく。そして各マークごとに場の上にAからKまでを並べる。

麻雀ゲーム



■全部の牌を裏返せば上がり、とルールはいって簡単。しかし、裏返した牌と同行同列にある同種の牌が、すべて同時に裏返ってしまう。ど、どうしよう。

■ヘアースという名の通り、2枚の牌を2組作り、画面上にあるすべての牌を取り去るゲームだ。ペアにするのは隣接していれば縦、横、斜めどれでもよい。

その他のゲーム



■なんか懐かしいでしょ、これ。右のパネルフィールドをスライドさせて左のフィールドと同じ並びにするのだ。フィールドの並び方は次々と変わっていくぞ。

■将棋の駒を使ったひとり遊びだ。上の駒の位置と同じになるように、下の駒の位置を動かしていく。もちろん駒の動きは将棋の動きと同じになっているぞ。

与えられた時間は1週間! アグニの石

なんと1週間内に宝石を盗み出す、期限付きのアドベンチャーゲームが登場。時間とともに状況がリアルに進行していき、ハラハラドキドキの連続だ!

アグニの石を盗み出せ

舞台となるのはアメリカの片田舎、ライツバーグという町。この町のケアンズの屋敷に、「アグニの石」と呼ばれる真紅のエメラルドが隠されているという。今そこに、噂を聞きつけてやって来たふたりの男がいた。そう、ふたりは売り出し中の泥棒コンビなのである。

ふたりのうちひとりとは町での情報集めをし、もうひとりとはケアン



◆どろぼうコンビが打ち合わせしている。

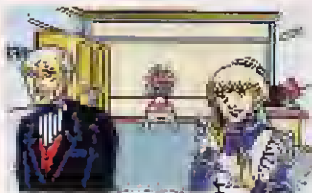
ズ家の臨時運転手として雇われることになった。目的はもちろん、屋敷の中を探索したり、家族や雇い人たちから情報を集めて、宝石のありかを見つけることだ。

しかし、その期間はたったの7日間。その間に見つけだせなければ、ゲームオーバーになってしまうのだ。7日間といっても当然ゲームの中の時間だが、ゲームの中にはちゃんと朝、昼、夜といった時間の観念があり、しかも食事や睡眠などの行動によっても流れが大きく変わってくる。つまり、実生活と同じように動いているわけ。

また、屋敷内にいる9人の人間は毎日決められたスケジュールで生活しているので、それに沿った行動をしていかないと情報を聞き逃してしまったり、場合によって



◆町での情報収集はおもに相棒ピンの仕事。

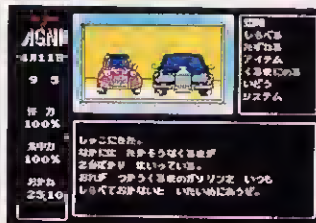


◆屋敷で働く執事とメイドのリンダだ。

はクビにされることだってある。ましてや期限がはっきり決められているわけだから、少しでもムダな行動は避けなければならない。

それにはやっぱり登場人物のスケジュールをしっかりと把握しておくことが大切なのだ。もちろん自分のスケジュールもきちんと立てておかないと、あっという間にゲームオーバーということになるぞ。

◆車庫には車が2台あるぞ。ガソリンは忘れずにチェックしておくこと!



アドベンチャー
■ハミングバードソフト
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中
■価格7,800円【税別】

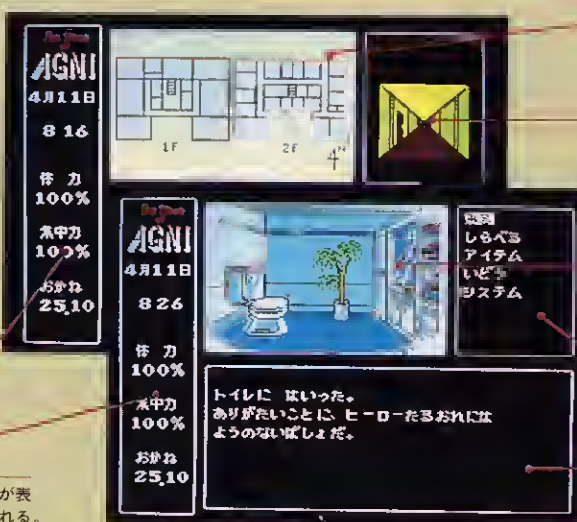
画面の説明

このゲームでは、部屋の中に入ったときや人物と会話をしているときなどの通常時の画面と、廊下などを歩いているときの移動モード時の画面がある。

移動モード時の画面では、屋敷の1階と2階の見取り図が表示されるので、移動するときはこれを見ながら進んでいこう。3Dウィンドーも同時に表示されるから、臨場感も増すのだ。

インフォメーションウィンドー

期限付き、ということで一番気にかかる日付や時間が表示される。そのほか体力、集金力、所持金も表示される。



MAPウィンドー

ケアンズ家の屋敷は2階建て。ここに1階と2階の見取り図が表示されるのだ。

3Dウィンドー

廊下などを移動するときは、この3Dスクロール画面も一緒に見ながら進もう。

メインウィンドー

主人公が現在見ている景色や人物だ。なかなか美しいグラフィックでしょ?

コマンドウィンドー

コマンド選択方式だ。場所や状況によって、使えるコマンドは変わってくる。

メッセージウィンドー

状況説明や登場人物との会話などが、ここに表示される。ちゃんと日本語でね。

お待ちどおさま、J.B.ハロルドが帰ってきたぞ!

D.C.コネクション

J.B.ハロルド#3 愛と死の迷路

熱狂的なJ.B.ファンの人も、そうでない人も注目!
ハードボイルドな気分になりたかったら、これです。
ウソをついてるのは誰だ!? そして真犯人は??

人気シリーズ最新作!

アドベンチャーゲームファンに圧倒的な人気を誇る、J.B.シリーズの最新作『D.C.コネクション』がいよいよ登場。今回は、J.B.が青春時代を過ごした地、ワシントンDCを舞台に、リバティタウンの警察署長、ウォルター・エドワーズ殺人事件の謎を追う。

今回の見どころは、前作までに

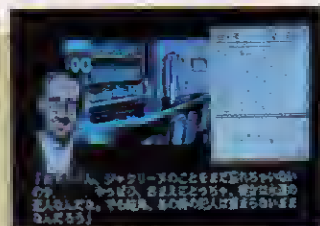


■自分は父を殺していない、と言いつつもあまり協力的でないフレデリック。

ほんの少ししか明らかにされていないJ.B.の人物像が、けっこう見えてくるようなところかな。J.B.の大学時代の友人や、父親の友人などから昔話が聞けるぞ。それから逃走中の凶悪犯が警官に向かって撃った銃弾に当たって死んでしまった、J.B.の恋人、ジャクリーヌに関するコメントもたくさんある。

エドワーズ署長殺人の容疑者としてワシントン市警が逮捕したのは、なんとエドワーズ署長の長男、フレデリックだった。そーんなバカなっ! この事件にはFBIが関わっているとの噂もあるし、なにか不審な空気が漂っている……。もうワシントン市警なんかにかまかせておけない! そこでJ.B.の出番がまわってきたのだ。

最初から移動できる場所は限ら



■ジョンは昔からの知りあい。当然ジャクリーヌのことも知っている。

J.B.の経歴といっても、父親も刑事であったということ以外は、前作までにコメントされていなかった。今回は、昔のJ.B.を知っている人物が多いので、J.B.の過去や素顔をかいま見ることができる。やっぱり主人公に魅力があると、興味がわいちゃうよね。

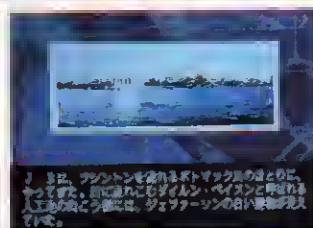
■これがタイトル画面。ね、キレイでしょ。でも、今月号で使っている画面写真はすべて開発中のものなのです。完成画面は来月号でね。

れているけれど、捜査が進むに従ってどんどん増えていく。最終的にはかなりの数になるはず。でもワシントンDC全体を3つの地区に分け、それぞれのマップが表示されるので、とても見やすい。

J.B.の滞在しているホテルの部屋では電話をかけたたり、あつ、逆にかかってくることもある。とにかく、この部屋には定期的に帰ってきて、休憩がてらに情報をまとめながら、じっくりと取り組んでほしい。早く先が知りたい気持ち



■仲間ができると、関係者の尾行もしてくれる。持つべきものは友だちだね。



■ワシントンD.C.の名所も出てくる。観光案内もしてくれるってわけだ。

はわかるけど。

定評ある美しいグラフィックや奥深いストーリーにも磨きがかかった、決して期待を裏切らないゲームであると断言してしまおう!

アドベンチャー

■リバーヒルソフト

■MSX2+2DD

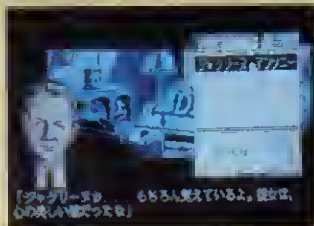
■ビデオRAM128K

■メインRAM64K

■7月下旬発売予定

■価格8,800円[税別]

J.B.の過去が見えてくる!



■このマックスウェルは、J.B.の父についてもよく知っている人なのだ。



3号めのスペシャルが出たぞ ディスクステーション スペシャル

夏休み号

春号があって、初夏号とくれば、次は夏休み号だね。スペシャルっていうのはいわば増刊号のことだけど、最近はこの増刊号も定期的にリリースされる傾向にある。でも内容が面白いからそういうのは大歓迎だよ。

楽しいオリジナルが2本

ディスクステーションは基本的に偶数月に発売されているわけだけど、この夏休み号のようなスペシャル号を入れると、ほとんど毎月発売されていることになる。すごいわ。しかも毎号充実した内容で、あっと驚く低価格。これは買わなきゃ損というものだ。

さて、今回の内容を見てみると、まず、先取りプレイが1本。これは、Mマガの今月号でも紹介しているスタジオ・パンサーの『神の聖都』だ。ひとりの若者が消息不明の恋人を捜すため、アガルタと呼ばれる町へ乗り込む、という近未来アドベンチャーゲームだぞ。

オリジナルゲームのほうも、絶好調。スペシャル春号に収録されていた『ランダーの冒険』の第2弾と、『サムライキング・メガスオンZ』の2本が入っているのだ。『ランダーの冒険2』は宇宙を舞台にランダーが暴れ回るドラクエタイプのRPG。前作をプレイした人なら、あのかわいいキャラクターが再び登場するのを今か今かと待っていたのではないかな。

そして、メガスオンZのほうは、侍王と邪神王の戦いが現代の日本を舞台にくり広げられるアドベンチャーゲーム。リアルなアニメーションと効果音には、目を見張るものがあるのだ。2本ともディスクステーション第5号に予告編が

■ぎょうぎょうしいタイトルのこのゲームも、オリジナルのアドベンチャーだぞ。



■スペシャル春号で大好評を得た『ランダーの冒険』の第2弾なのだ。



先取りプレイは?

■今回先取りプレイのできるゲームはこれ! スタジオ・パンサーから8月上旬に発売される『神の聖都』だ。

収録されていたから、知っている人は多いはずだね。

とまあ、いつも盛りだくさんの内容でけっしてユーザーの期待を裏切らないディスクステーション、すでにキミのスケジュールには発売日が書き込まれているかもね。

アプリケーション

- コンパイル
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 7月8日発売
- 価格3,880円[税別]

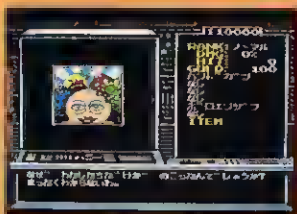
ランダーの冒険2

前作と違う点は、舞台が宇宙になったこと、魔法や経験値が存在しないこと、イベントやダンジョンの数が増えたこと、戦闘シーン



■かわいいキャラクターが宇宙を舞台に冒険していくRPGだ。おもしろいぞ。

にアニメーションを採用したこと、などいろいろある。そして、なによりうれしいのがスクロールが高速に動くようになったことなのだ。

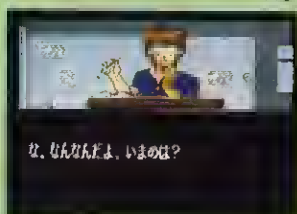


■ほかにもユニークなキャラクターがたくさん登場するんだぞ。わーい!!

サムライキング

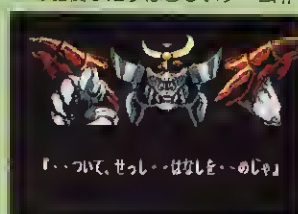
メガスオンZ

物語は、中学3年生の少年、義孝の前に奇怪な魔物が現われたことによって始まる。しかも、その魔物は義孝にしか見えないのだ。



■事件はある日のつまらない授業中に起こった。義孝の目の前に魔物が……。

別の空間からやってきた、侍王と邪神王の伝説に巻き込まれていく義孝の運命は? アニメーションを駆使したすばらしいゲーム!!



■これが義孝を襲う魔物だ。いったい何をしゃべっているのかわからない。

プロ野球の監督って、けっこうシビアな職業なのだ!!

野球道

誰でもいちどはやってみたいプロ野球の監督。そんな夢をかなえてくれるのが『野球道』だ。はたしてキミは、チームを優勝へと導くことができるのか!?

名監督を目指すのだ!

いまや野球シーズンだけなわ。学校や職場で必ずといっていいほど話題になっているし、MSXでも野球ゲームが高い人気を保っているね。みんな野球が好きなのだ。そこへ登場したのが、この『野球道』。キミがプロ野球の監督としてチームの指揮をとり、優勝を目指して日夜戦うという本格的な野球シミュレーションだ。

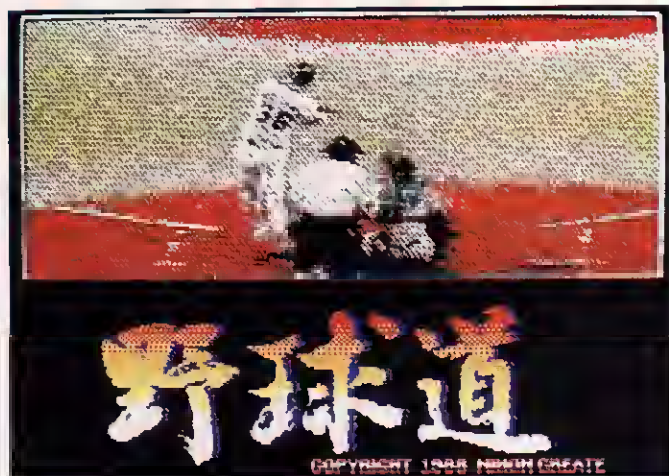


◆いろいろな初期設定を、ここで行なう。

監督の任期は最長5年。まず最初は、全部で13チームある中から自分の好きなチームを選ぶところから始まる。そして、自分のチーム以外の5球団を選んでリーグを構成するのだ。そのあと、選手の能力を把握して、キャンプで弱点を補強してシーズン突入となる。

シーズンに入ってからが、監督のウデの見せどころ。先発メンバーを考えたり、バントや盗塁などの作戦を立てるのはもちろん、試合以外でも、新聞記者とのつきあいや体調維持、選手の特訓など、やらなきゃいけないことがたくさんある。監督業もラクじゃない。

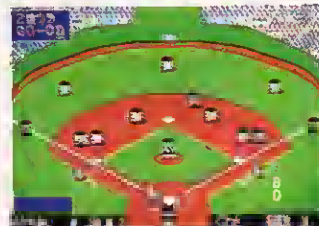
シーズンが終了して、2年連続Bクラスだと監督を解任されてしまう。そうならないためにも、戦力アップのトレードを行ったり、



◆軽快なBGMというしょに出てくるタイトル画面。画面はすべて開発中のものです。



◆試合はテンポよく進んでゆくのだ。



◆投手交代や代打のタイミングが難しい。

ドラフトで有望な新人選手を獲得しなければいけない。それには、選手を見分ける判断力やクジ運が影響してくるのだ。こんな細かいところまで忠実にシミュレートされているから、ホントの監督になった気分が味わえるといえる。

シミュレーション

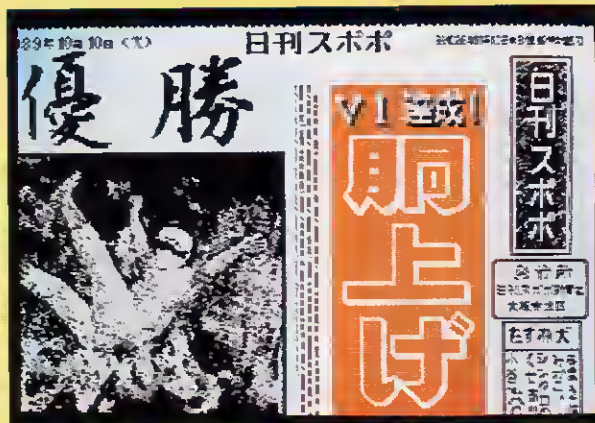
- 日本クリエイト
- MSX2・2DD (TAKERUのみで販売)
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 8月中旬発売予定
- 価格未定

シーズン終了後は天国、それとも……

プロ野球は、結果がすべての世界。成績がよければ名監督、優勝請負人などと持ち上げられ、ダメだとすぐにクビになってしまうという、シビアなものだ。

野球道での監督の任期は、最長で5年。もちろん、成績が悪ければ解任もありうるからノンビリしているわけにはいかない。シーズンが終わって成績が振るわなかったら、トレードやドラフト、キャンプなどで戦力アップを図って、次のシーズンに優勝を目指すぞ。

キミの監督としての能力やウナが試されているといえよう。



◆念願のV1達成を報じるスポーツ新聞。130試合を戦って手に入れた優勝だ。



◆5年間の任期を終えて退団したり、成績が不振で解任されてしまうと、こんな画面が出てくるのだ。

リップスティック・アドベンチャー

たくさんの美女を相手にウハウハしながら、事件を解決していくのがこの『リップスティック・アドベンチャー』だ。主人公はキミ。最近ヒマで事件依頼がない探偵だ。そんなある日、大富豪から電話がかかってきた……。

女の子がいっぱい!!

本格的なアドベンチャーに、アダルトな味をたっぷりプラスしたのが、この『リップスティック・アドベンチャー』。エッチな気分に浸りながらプレイできる、男の子にはうれしいゲームだ。

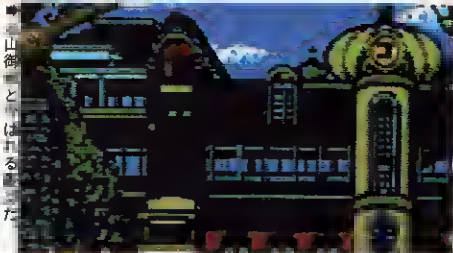
それでは内容を紹介していこう。主人公は私立探偵となったキミ。ある日、事件の依頼もなくヒマでボーッとしていたところに電話が鳴った。高校2年生の音美からだ。彼女は「聖・白鳥学園」に通っていて、「美少女探偵倶楽部」の部長

をやっている。ゴチャゴチャとうるさいのが欠点だが、意外に役立つこともあるから、そう邪魔者扱いもできない。やっと彼女の電話が終わったとき、再びベルが鳴った。大富豪の嵐山権造からだった。

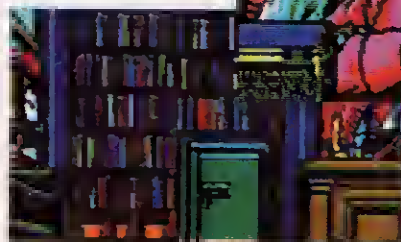
彼の話によると、嵐山家の家宝が盗まれたというのだ。どうしてもそれを取り返してほしいという依頼だ。さっそくキミは嵐山家へと向かう……。

これがゲームのオープニングで、この先いろいろな女性たちと出会い、一生懸命くどきながら、事件を解決していくのであった。

密室で盗まれた家宝……



嵐山家についたキミが最初に出会ったのが、メイドの静香。彼女の美しさに思わず仕事を忘れそうになってしまう。やっとの思いで、応接間にとおされた。そこで嵐山から、盗難のあった日のことを詳



◆左は家宝が盗まれた密室状態の書斎、上はその家宝と嵐山が写っている写真だ。宝石がちりばめられた時価数十億円もするものだ。

密室から盗まれた家宝はたして結末はどーなる!?

しく聞いた。

そして、嵐山家の美しい5人のメイドたちに聞き込みを行ったり、嵐山家の防犯設備を請け負っている津軽防犯株式会社を調べたりしてゲームを進めていくのだ。

ところでこのゲームは、グラフィックが全部で103シーンも用意されている。だけどただのアダルトソフトとは違って、イージーに女の子が脱いでくれてエッチできるとしたら大間違い。ちゃんと事件を解決しなければならないのだ。さあ、ガンバろう!!



◆嵐山家に防犯装置を設置した竹内だ。

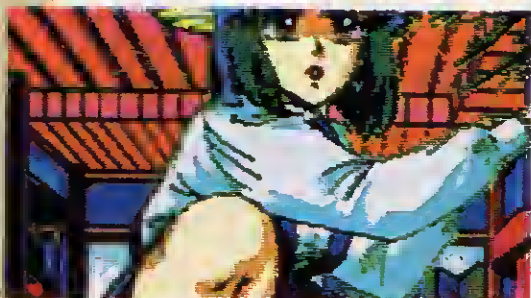
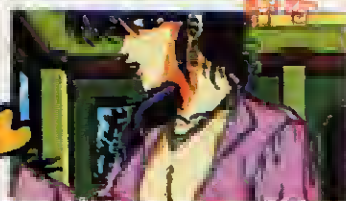
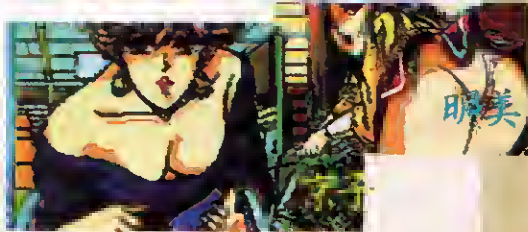
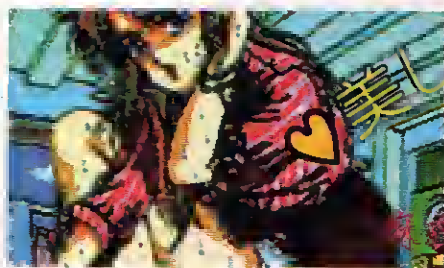
アドベンチャー

- フェアリーテール
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中(TAKERUのみで販売)
- 価格6,800円[税込]

嵐山家のメイドたち

嵐山家には、住み込みで働いているメイドが5人いる。みんなとっても美しく、またちょっとアブナイ感じなのだ。なにもそんな姿で仕事しなくてもいいじゃん、と思うほど肌を露出させながら働いているのだ、これが。

こうなりゃ、お友だちになりたーいというわけで、いろいろとお話したり、くどいたりするんだけど、どーもうまくいかない。「御主人様ほど理想の人はいません」なんていわれて全然相手にしてもらえないのだ。どーなってるの?



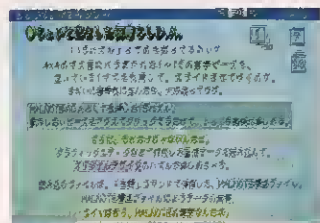
キラリとセンスが光るディスクマガジンだ

LAB Letter 第2号

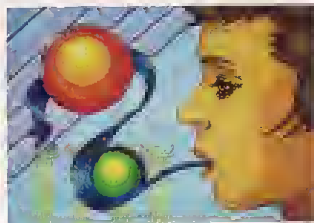
HALNOTEの登録ユーザーだけに、DM(ダイレクトメール)形式で販売されるディスクマガジンの『LAB Letter(ラブレター)』。その第2号が、間もなく発売されることになったのだ。

創刊号の情報がMマガに掲載されてから、HALNOTEのユーザー登録者数がグンと増えたという、いわくつきのソフトがLAB Letter。アプリケーションのバージョンアップができた、面白いゲームが

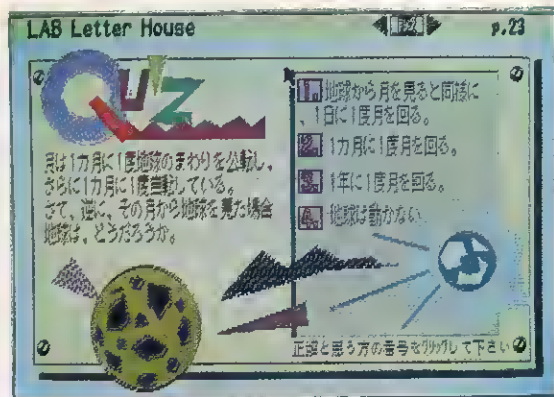
入ってたり、さらにはHALOSの内部解析まであったり。ただ読むだけでなく、実際に使って便利というソフトがたっぷりつまっていたことが、人気の秘密。その第2号というんだから、これはもう、



■ダルマの絵で15パズルできるんだよ！



■とにかく色がキレイなギャラリーの絵。



思いつきり期待してしまおう。

今回チェックしたいのは、新設されたLAB Letter House。これはクイズ、ギャラリー、スーパーユーザー度チェックの3つにわかれている。どれもとってもポップな画面表示で、HAL研究所のセンスの良さが光っているぞ。

好評のHALOS解析にはサンプルプログラムも登場。実例を交えて、わかりやすく解析してくれるわけだね。また、HALNOTEの賢い使い

方を教えてくれるHow to useのコーナーや、ソフトウェアライブラリの15パズルなど、楽しくてためになる企画も目白押しだよ！

アプリケーション

- HAL研究所
- MSX2・2DD・要HALNOTE
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 近日発売(限定販売・通販)
- 価格3,300円(送料・税込)

ハイパービジュアルアドベンチャー！

神の聖都

フルアニメーションを盛り込んで、登場人物が口をパクパク。会話の途中で場面が変わったり、グラフィックと効果音の同調が頻繁に行なわれたりと、ビジュアルに凝ったアドベンチャーだ。

1990年8月8日午後8時、横浜の関内を中心とした地域に、突然大異変が起こった。一夜のうちに都市は崩壊し、死傷者、生存者ともに行方不明となってしまったので

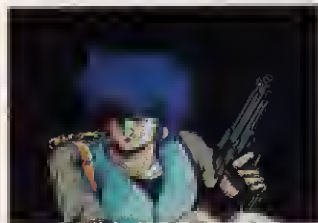
ある。しかし、政府は生存者の存在を否定し、調査を打ち切って、その地域を隔離断断することを決定した。やがて無法地帯と化したその地域には、監視の目をすり抜

けて逃亡者たちが侵入し、自分たちの町を作りあげた。そして、いつしかその地域は『アガルタ(エデン)』と呼ばれるようになった。

以上のようなストーリーをもとに、主人公の勇樹が異変によって消息を絶った恋人、由加利を捜すためにアガルタへ向かう、というアドベンチャーが『神の聖都』だ。

タイトルは聖都と書いて、まち、と読む。ゲームを終えたときに一本の映画を観たような満足感をユ

ーザーに持たせたい、とのコンセプトによって制作されたという。てな話を聞いてしまえば、期待しないわけにはいきませんよねー。



■恋人を捜すために戦う主人公、勇樹。



■これはどう見ても人間ではなさそうだ。

アドベンチャー

- スタジオ・バンサー
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 8月上旬発売
- 価格9,800円[税別]

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は6月14日現在のものです。

7月発売のソフト

- 7日 ●信長の野望・戦国群雄伝 光栄
MSX2/2DD/9,800円
- 8日 ●ディスクステーションスペシャル夏休み号 コンパイル
MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,880円
- 10日 ●韋駄天いかせ男3-戦後編- ファミリーソフト
MSX2/2DD/6,800円
- 21日 ●アークティック ポニーキャニオン
MSX2/RDM/5,800円
- 22日 ●夢幻戦士ヴァリスⅡ 日本テレネット
MSX2、MSX2+兼用/2DD/8,800円
- 22日 ●アンデッドライン T & Eソフト
MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円
- 上旬 ●MID-GARTS Side.B ウルフ・チーム
MSX2/2DD/6,800円
- 上旬 ●ガルフストリーム ザイン・ソフト
MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円
- 中旬 ●GAUDI パルセロナの風 ウルフ・チーム
MSX2/2DD/9,800円
- 下旬 ●雪の国・クルージュ ザイン・ソフト
MSX2、MSX2+兼用/2DD/8,800円
- 下旬 ●D.C.コネクション リバーヒルソフト
MSX2/2DD/8,800円
- 下旬 ●まじやべんちゃー・ねざ麻雀 徳間コミュニケーションズ
MSX2/2DD/6,800円(予価)
- 下旬 ●シンセサウルスver.2.0 BIT²
MSX2/2DD/7,800円

8月発売のソフト

- 4日 ●トワイライトゾーンⅡ グレイト
MSX2/2DD/7,800円
- 4日 ●楽園の天使たち グレイト
MSX2/2DD/7,800円
- 8日 ●ディスクステーション6号 コンパイル
MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円
- 21日 ●A列車で行こう ポニーキャニオン
MSX2/RDM/7,800円
- 上旬 ●神の聖都 スタジオ・パンサー
MSX2、MSX2+兼用/2DD/9,800円
- 下旬 ●プロ野球 ファミリースタジアム ナムコ
MSX2、MSX2+兼用/RDM/7,800円
- 下旬 ●ピバ ラスベガス HAL 研究所
MSX2/2DD/6,800円
- 下旬 ●野球道 日本クワイート/ブラザー工業(TAKERUでのみ発売)
MSX2/2DD/7,700円(予価)
- T.T.プロ野球 激突・サントレース2 コナミ
MSX2、MSX2+兼用/RDM/6,300円
- グラフィックス BIT²
MSX2/2DD/9,800円

9月発売のソフト

- 8日 ●ディスクステーションスペシャル秋号 コンパイル
MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,880円
- 21日 ●ウルティマⅡ ポニーキャニオン
MSX2/2DD/7,800円
- 上旬 ●シルヴィアーナ バック・イン・ビデオ
MSX2、MSX2+兼用/2DD/7,800円(予価)
- RODUE ALLIANCE スタークラフト
MSX2/2DD/9,800円

10月発売のソフト

- 7日 ●ディスクステーション7号 コンパイル
MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円
- 下旬 ●ホラーA・D・V(仮称) グレイト
MSX2/2DD/6,800円
- ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ ビクター音楽産業
MSX2/2DD/価格未定
- クリムゾンⅡ スキャットトラスト
MSX2/2DD/価格未定

11月発売のソフト

- 8日 ●ディスクステーションスペシャル晩秋号(仮称) コンパイル
MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,880円
- 下旬 ●アレスタⅡ コンパイル
MSX2/2DD/価格未定

12月発売のソフト

- シューティングプロ(仮称) クレイト
MSX2/2DD/7,800円

発売日未定のソフト

- ワンダーボーイ・モンスターランド 日本デクスタ
MSX2/RDM/7,800円(予価)
- ガンシップ マイクロプローズジャパン
MSX2/2DD/価格未定
- シュヴァルツシルト 工画堂スタジオ
MSX2/2DD/9,800円
- ときめきセシル 徳間コミュニケーションズ
MSX2/2DD/7,800円(予価)
- 実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/7,800円
- テラクレスタ 日本物産
MSX2/RDM/価格未定
- センターコート ナムコ
MSX2/2DD/価格未定
- ベトナム1968 スキャットトラスト
MSX2/2DD/価格未定
- パイレーツ マイクロプローズジャパン
MSX2/2DD/価格未定
- サイレントサービス マイクロプローズジャパン
MSX2/2DD/価格未定
- DISTRACTION 白と黒の伝説 ソフトスタジオWING
MSX2/2DD/価格未定
- エストランド物語 イーストキューブ
MSX2/2DD/価格未定
- 火星甲殻団(仮称) アスキー
MSX2/2DD/価格未定
- 銀河英雄伝説 ポーステック
MSX2/2DD/6,800円
- ドラゴンズブリット ナムコ
MSX2/メディア未定/価格未定
- フルキューレの冒険Ⅱ ナムコ
MSX2/メディア未定/価格未定
- ロードス島戦記 ハミングバードソフト
MSX2、MSX2+兼用/2DD/9,800円
- テトリス BPS
MSX2/RDM/6,800円(予価)

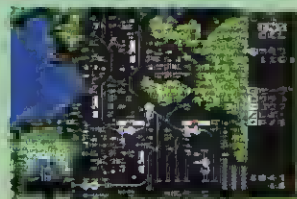
もうすぐ発売されるぞ!

BIT²のミュージックソフト『シンセサウルス』のバージョン2.0が発売されるのだ。前作よりもグラフィックが美しくなると、楽譜の入力が簡単になるとか。早く試してみたいね。



★ミュージシャンきどりで遊んじゃえ!

ポニーキャニオンからは、シミュレーションゲーム『A列車で行こう』が8月に発売予定だ。とってもスケールの大きい、やりがいのあるシミュレーションなのだ。楽しみに待ってよう!



★これが『A列車で行こう』の画面だ。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

SOFTWARE REVIEW



戦うばかりを目的としないのがいいな

ディガンの魔石

かつて、こういうタイプのRPGがあったらどうか？
いや、ない！ 断言してしまいます。今までとは違った
楽しみ方がいろいろできちゃうんだから!!

ちかごろ私は本を読まなくなっ
たな—と思う。これは、とても
よくない傾向だ。自慢じゃないけ
ど私は以前、かなりの読書家(!)
であった。それも、ジャンルを問
わず(もちろん興味のないものは
読まないけど)、広範囲に乱読して
いた。高校生のころ、うちの母は
2階にある私の部屋の床が、本の
重みで抜けるのではないかと本気
で心配していたぐらいだ。

とにかくひまさえあれば、とい
うより、むりやりひまをつくって
読みまくっていたのだ。それが今
では寝る前にぱらぱらとページ
をめくり、何日もかかって1冊読

み終わるといった具合。

私は思う。忙しいから本が読め
ないというのは理由にならないの
だ。その気になれば時間などいく
らでもつくれるものだ。同じよう
に、恋人が忙しいから会えないよ、
というのはウソだ。それは会う気
がないのよね。本当に会いたいと
思う人になら、死ぬほど忙しくつ
たって、よっぽど遠く離れていな
い限り会う時間ぐらいつくれるも
のよ、まったく。だからね、もし
もキミのおつきあいしている人が、
時間がないという理由で会ってく
れないのなら、それはきっとキミ
に会う気がないのだと思います。



▲ああ、なんて美しいグラフィック！ でもやっぱりアニメーションしてほしかった。

あれれ、何の話でしたっけ？

ああ、そうそう『ディガンの魔石』
でしたね。え？ 違ったかしら、
まあいいわ、同じようなものだから。
何が同じかというと、えーと、
そう、ディガンの魔石を解き終え
ると、本を1冊読んだくらい充
実感はあるだろうってこと。むり
やりこじつけてる、という声が聞
こえてきそうですが、話を進めて
しましましょう。

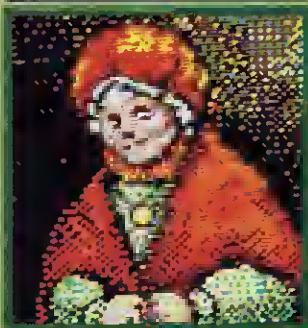
私がレビューに登場するのは、

3月号の『ラスト・ハルマゲドン』
以来、5ヵ月ぶり。その間いったい
何をしていたかということ、いうま
でもなく、ディガンの魔石と格闘
していたわけだ。ラスト・ハルマ
ゲドンとは相当長いおつきあいを
させていただいたけど、今回もな
かなか壮絶なものであった。ただ、
ディガンの魔石の場合は時間をか
けて解いていく、という性質のも
のではないから、その点での苦勞
はまったくなかったですけどね。

ガデュリンに
住む
民族いろいろ

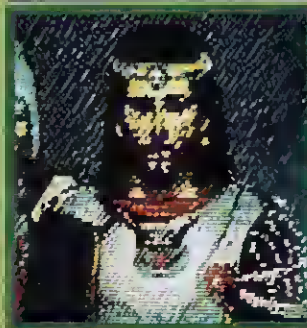
ガデュリンの世界は、地球と同
じようにいろいろな国に分かれて
いて、それぞれに住んでいる民族
も違う。各民族は外見上も異なる
けど、性格や習性にもかなりの違
いがある。旅を続けていく途中で
仲間に加えたり、情報を聞いたり
することも多いので、各民族の特
徴をよく知っておくことが大切だ。

オロ



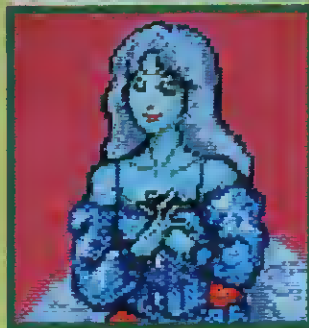
ディノが生まれ育った国、オロ。
ここで生活している民族は、全体的
に地球人によく似ていて、顔は東洋
人に近い。性格は、温和で礼儀正し
いのが特徴。素朴で信心深く、ガヴ
アナーを至上の神として崇めている。

マイヨール



魔法を使えるマイヨール人には種
族差別があり、いくつかの身分制度
が確立している。なかでも一番魔法
の進んでいる種族がラヴィン族で、
族長はカロン。他人に干渉されるの
を最も嫌い、孤独を好むのが特徴だ。

エウラドーナ



妖精の国エウラドーナに住む民族
は、リリファに代表されるように、
外見は美しいがとっても気まぐれで
好奇心が強い。他人の都合を考えな
いので、トラブルが絶えない。美し
いものを集めるという趣味がある。

結論からいって、とても出来のいいゲームだと思う。初めはちょっと暗そうなイメージがあったんだけど、進めていったら今までのRPGとはだいぶおもむきが違って、なんだか新鮮な感じがしたんだわー、これが。

違っている点というのは、まず全体的にアドベンチャーの要素が強いということ。ふつうRPGといったら、モンスターと戦って経験値やお金をためていくよね。ところがこのゲームの場合、経験値というものがない。代わりに、パラメータがその役割を果たしているわけ。それに、モンスターと戦うということ自体それほど重要な意味をもっていないのだ。なんと、イベントのとき以外はまったく戦わなくても、エンディングに



▲この門番さー、からだのバランスがとってもヘンだね。人はよさそうだけどね。

パラメータに注意!



▲経験値がないかわりに、常に気をつけておきたいのがパラメータ。規則正しい生活をしていないと、すぐに影響がある。

たどり着くことができたりもする。それじゃあRPGとはいえないじゃん、と思うでしょ? ところがね、実際にプレイしてみると、やっぱりRPGだったんだよね。理由はうまく説明できないんだけど、やってみればわかるってやつかしらね。

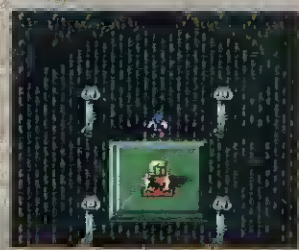
私も初めは今までのRPGの要領で進めていたから、とにかくモンスターと戦って武器防具やアイテムを揃えなければと思ってた。ところが、いざ外に出ようとしても条件が揃っていないと出ることができない。移動のための馬を買うにしてもアルバイトをしなければお金を得ることができないのだ。

このアルバイトというのはおもしろいシステムだなーと思いましたよ。こんなのなかったもんね、今まで。それにどうせ目的が同じなら、敵を倒してよりも、一生懸

謎の王座

エドナの町にある2つの塔の中に、王座のようなものがぼつんとあるんだけど、気がついた? いかにも、これには何かあるという雰囲気が存在しているのだ。でも、いろいろと調べまわってみても何も起こらない。

そう、なんでもないの。ただ置いてあるだけ。だから、いくらウロウロ歩きまわっても無駄なことね。



▲ほら、何かあると思っちゃうでしょ。

命労働してお金を得るほうが気持ちがいいってもんでしょ。そういえば、PC-9801版では職種に売春婦があったんだけど、MSX版ではディノ(男)しかアルバイトができないために、けずられてしまったらしい。あーん、やってみたかったわ、売春婦。なんでもそれによるヘンな病気もあったらしいけど、当然それもMSX版には入ってない。

まあ、比べてしまえばかなりけずられている部分は多いけれど、それにしてもMSXでここまでできていれば、かなりのものだと思う。その証拠に、内容をあんまりたくさん詰め込みすぎってしまったために、BGMは1曲しか入れることができなかったそう。これはしかたがないよね。でも、このBGMというのがはっきりいってつまんな

い。いかにもおまけで入れたって感じ。だから、ゲーム中は音をしぼって、好きな音楽でも聴きながらプレイするのをおすすめします。

さて、ほかにも特徴はあるけど、完全にひとつの世界をつくりあげてるな—ってこと。登場人物のひとりひとりにちゃんとした性格があって、それぞれの事情にそって物語が展開していく。舞台となっているガデュリンの世界も、まるで実在するみたいにリアルな感じだし。

そしてこのゲーム、本当は全体の流れていうか道筋みたいのは決まっているんだけど、進み方はこうしなければいけないっていうのがない。だから、あたかもプレイする人によって展開が違ような感じがするけど、それはうまくだまされているのね。でもこういうだまされ方ならいいわ、私。悦んで、いや喜んでだまされちゃう。データ:アーテック、MSX2

2DD、8,800円〔税別〕

評/菅沢みなら

(春日家でB定食を食べた女)

ヒルクホーフ



医学都市であるヒルクホーフの民族は、液体型流動生物で、特定の体型を持たない。また、眠らない、食べない、疲れない、といったうらやましい能力を持っている。一番人間からかけ離れた生き物って感じ。

バヴァリス



バヴァリス人は卵生というだけあり、顔は亀に似て肌は爬虫類のようになっている。しかし、そういう格好の生き物が、人間のように会話をしたり生活したりしているのかと想像すると、とっても不気味よね。

メルドーン



メルドーン人の最大の特徴は、病弱であるということ。そのため、実際の年齢よりもかなり老けて見える。ディノたちに協力してくれるロッカが健康的に見えるのは、マイヨール人との混血であるかららしい。

10段階評価

	みなら	牛&中	林
第一印象	7	8	8
操作性	8	7	7
グラフィック	9	9	8
シナリオ	8	7	8
お買得度	8	8	7

こんなの怖くて直視できません

怨霊戦記

コンピュータを相棒に怨霊退治！

怖いのはグラフィックだけのせいじゃない。

これからの季節にちょうどいいかもね。



砂車牛吉(以下、牛) こんにちは。
中村ジャム(以下、中) こんにちは。
牛 ひさしぶりですなー、対談レビュー。わくがむねむねするのー。
中 あたし、このおやじとだけはやりたくなかったんだよね。できれば、もっと若くてピチピチした若人が好み。ねえ、なんとかして。
牛 なんとかしてと言われても、困ってしまいますわ、あんた。
中 じゃあ、せめて言葉使いだけでもなんとかしてよね、今日は。
牛 ……じゃあ。イエーイ(死語)。バリバリじゃーん、ギャルウ、とか言っているの。恥ずかしいなあ。うーむ。難しいじゃーん！
中 ……でね、怨霊戦記のことなんですけど。
牛 おうおう、そうだったの。あれってじつは、あんまし遊戯して

ないんだわ。途中でMSXの調子がおかしくなっただけ。これもやはり霊のせいなのかなあ。ブルブル。
中 そうだよ。そろそろお迎えがくるころだもんね、牛吉さんは。
牛 あ、ね、あんた。それって失礼なんじゃないのかい。確かにそのさざしはあるにせよ、まだまだ元気じゃ。ほれ！(と牛吉、服を脱いで体を見せようとする)
中 ……でね、怨霊戦記についてレビューしたいんですけど。
牛 そうかそうか。ちえつ。あつしはもうもの忘れがひどくなってしまったので、ストーリーもおぼろげにしか憶えてないんだけど、終始異様な雰囲気漂ったアドベンチャーゲームなんだよな。
中 なんつったって、オープニングから怖かったよね。"この世に怨

みのない方はごさいません"とかいっちゃって。思わずまわりを見渡しちゃったよね。
牛 深夜遅くにこのゲームをするのは避けてください、なんてマニュアルに書いてあるし。そういえばあんた、家で夜中に遊戯したんだって？ まさかひとりで遊んだんじゃないでしょうね？
中 二、ご冗談を！ ちゃんとね、そのへんの手は打ってあります。怨霊もいやがるようなヘビメタの

友だちを呼んで、隣で遊ばせたいもん。まかせろよ。

牛 それじゃー大丈夫だ。ああいうイデタチは、霊が好みそうにないもんね。ところで、このゲームって音楽がすごいんだって？

中 うん、牛吉さんは耳がとおいからなーんにも聞こえなかっただろうけど、じつはあたしも怖くて怨霊、じゃなくて音量下げた。

牛 あつしはちょっとだけ聴いたのだけれども、なんだかへんな気持ちになってしまった。まったくもって申しわけないが、体が宙にでも浮いてるかのようじゃった。

中 えっ、それってまずいよ。精神的になにかしらの影響があったってことなんでしょ？

牛 わからんのー。どうしてなんだか。……もしかして！

中 ……もしかして？

牛 あ、忘れてしまった。これだから年寄りはいけねえ。

中 あー、もういいいよ。話のキリがいいので、ここいらで本題に入ることにしましょ。

牛 そういたしますか。あまりにムダ話がすぎたようですね。年をとるとムダ話とトイレが長くなってしかたがねえ。おっと、真面目なレビューをするまえにちょっとかわやに行きましょ。

中 はい、行ってらっしゃい。帰ってくるの、忘れるなよつ。

顔色のすぐれないみなさん

このゲームに登場する人物って、みんなどこか表情が暗い。確かに明かるいやつがうじゃうじゃ出てくるようなストーリーではないけど、揃いも揃ってどんよりしているんだな、この宮寺市のみなさんは。そんなことから、怨霊にとりつかれてしまうのだよ。微笑んでいる人もいるにはいたけど、やはりひきつり半分に見えてしまう。

背景も住んでいる人間に比例して暗い……。こんな怖いところには住みたくないです。

生きている人ですらそういうわけなので、怨霊や死んでしまった人に至っては、もう、ぞぞぞーときてしまうようなグラフィック。こっこの顔色まですぐれません！



▲うーん、さすがに彼は責められないな。顔色のいい死人なんていないもんね。



▲顔色が悪いってことがとっても似合うヤツもいる。その条件は美形。



▲この人の場合、顔色がガンワに隠れてしまっているんですね、おそらく。



▲顔色も性格も暗そう。職業は教師だけど、この人の授業ってやっぱり暗そう。

牛 さっそくなんだけど、ストーリーはよくありがちなサスペンスもののノリがあるんだよね。内容はほかに類を見ないサイキック・ホラー、というかなんていうか。中 首が取れたから怖い、とかそんなじゃなくて、底冷えのする怖さがあったよね。怨霊の出現のしかたとかもリアルだったし。牛 うんうん。なんか画面ににじみ出てくるみたいに、ジトッと現われるでしょ。そんな絵(注:グラフィックのこと)も、ストーリーの妙によって引き立ってるんだよ。中 ひとことで言えば、怨霊退治の話なんだけど、なんていうか、なんて言うの? 牛 ただの怨霊退治に終わらず、それにまつわる事件の数々に主人公の北原がまきこまれ、しだいに宮寺市が得体の知れない何者かにむしばまれていくといった、かな

り計算された演出がたまらない、とか言いたいんじゃないかい? 中 なーんで知ってんの? そう、それが言いたかったの。それにさ、こじつけたような話の展開ってあんまりなかったでしょ。牛 感じなかったな、あっしも。ちょっと操作がかったるかったけれども、そんな演出が操作性の悪さを打ち消して、すんなり遊戯できましたよ。やっぱりストーリーって、第一なんだなあと再認識してしまったよ、あっしは。中 でしょ。けっこう移動すること多いから、マウス対応にでもしてもらえたらと思うんだけどね。牛 それはあはね。だってこれって命令(コマンドのこと)がすべて画面に表示されるわけじゃない。こういう遊戯形式(ゲームシステムのこと)なんだから、マウスにしない

怨霊さんいらっしやい

初めてゲーム中に怨霊が現われた時は、もう怖さのあまり、脈が1分間に500回くらい打っていた人も、慣れれば1分間に3回にまで落ち着くだろう。あ、落ち着きすぎか……。

なにが怖かったって、そりゃ、スッと出てスッと消えちゃうあたり。しかもはっきりくっきり見えないおかげで、ぶるん。



村上刑事と一緒に田代康市の家を訪ねる。3人で話をしていると、田代の肩越しに怨霊が現われ、やがて田代の顔がゆがみ、そ、そして……。食欲が失せてしまいます。

いテはないんじゃないかなあ。そのほうがなめらかに遊戯は進行するし、遊ぶ者としても楽なんだからのお。難しいことではないんだけどなあ。それがおもしろくだな。中 ふんふん。でも、総合的にみたら、おもしろかったよね。あたし、本来はこういう怨霊とか流血とか、そういうたぐいのものは、でえっ嫌いなんだけど、そのあたしですら指のすきまから画面を見て、結局ハマってしまったくらいだからさ。あれ一つ、牛吉さん、なに震えてんの? 牛 指のすきまを、爪のすきまと読んでしまって、もし爪のすきまに針とかが突っ込んで……。なんて想像してたら、うーやだやだ。あ、どうでもいいですか、そんなこと。それよりも、なんだかんだいって全体的に見てみると、いいセンいってるんじゃないかしら。音楽、絵、そしてストーリーの三位一体攻撃がきいていて、まとも

った仕上がりとなっているわけですね。こういうタイプのゲームって、よっぽど霊とかに興味を持った人でなければ楽しめない、といった受け入れられかたをしそうだが、案外ゲーム自体はそれほどマニアックじゃないんですよ。中 でも、ヘタに霊に興味がありすぎる人とか、靈感の強い人がブレイすると、ヘンなことが起きそうで怖いなあ。関係ないところで怨霊が見えてきたりして……。牛 うー、いやだなあ。やめてくれよなあ。こう見えてもオバケとヘチマには弱いんだよなあー。中 それじゃあ、おふろでからだ洗えないじゃない。ねえ。データ:ソフトスタジオWING MSX2、2DD、9,800円[税別] 評/砂車牛吉(ただのじじい) 中村ジャム(笑顔で貧血)

10段階評価

	みに	牛&中	林
第一印象	●	8	7 7
操作性	●	7	7 7
グラフィック	●	8	8 8
シナリオ	●	8	9 8
お買得度	●	8	8 8



◆この和田竜雲が登場したときは、気のせい、とっても心強かったのだ。

中華風ギャンブルとはこれいかに？

天九牌

中国生まれのボードゲームが、日本に殴り込み！
アジアで根強い人気を誇るというこのゲーム、
MSXの上ではどんな活躍を見せてくれるのかな？

私は地方に住んでいるので、編集部がある南青山まで通うのに片道1時間半以上もかかってしまう。これだけ長いと途中でだれてきそうなものだが、最近は体のほうもうまく順応してきて、退屈な通勤中の時間もそれなりに過ごせるようになってきた。

朝の出勤時の雰囲気というのは、その一日の気分少なからず影響を与えるものである。

先日、丸ノ内線の車内に小さな赤ん坊を連れた主婦が乗っていた。

よほど赤ん坊のことがかわいいのだろう。台所からそのまま出て

きたようにてたちのその母親は、その子の愛くるしい顔に、さりげなく頬ずりをし始めた。

ここまでは、日ごろよく見かけるパターンである。

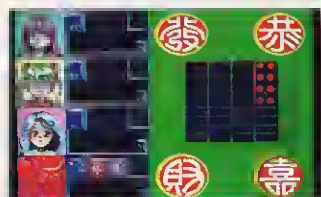
しかし、あとがよくなかった。よく見るとワハハ本舗のメガネをかけた女に似ているその母親は、いきなり人目をばばかりずり赤ん坊の顔をペロンペロンなめ回し始めてしまった。純真無垢な赤ん坊の顔に、恐怖のペロ攻撃が容赦なく襲いかかる。ベチョベチョ、グチュグチュ、ジュルジュル……。おぞましい光景であった。その



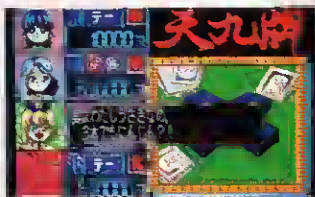
■本邦初目見えのチャイニーズ・ギャンブルゲーム。日本でも支持を得られるかな？

ときのキモチ悪さといったら、生ゴミ捨て場の前を通るとき、腐ったニオイをかがないようにと息をグッと止めながら歩いていたのはいいが、もう大丈夫だろうと思って大きく息をついたところ、かすかな追い風が吹いていたために強烈な腐敗臭を豪快に吸い込んでしまったとき(長い)よりもダメージが大きかった。母親は赤ん坊を目に入れても

痛くないようだったが、こっちだってもう二度と目にしたくないぞ。唯一、唾夜で顔をテカテカ光らせながらも笑顔を絶やさなかった赤ん坊が救いだったのだ。



■親はサイコロを振って決められる。



■敵はたまに寝ぼけたことを言うてくる。

中国ギャンブル事情

本当はここに天九牌の歴史などについて書こうと思ったのだが、天九牌に関する資料を全然見つけられなかったので、代わりに本場中国での麻雀の話題を書こう。

なんてたって本場なんだから、さぞかし本格的なものだろうと思ったらずいでもない。

勝負は花牌を含む14枚の牌を使って行なわれる。日本と大きく違うのは、捨て牌を4人も卓の中央の同じところに捨ててしまう点である。これだと誰が何を捨てたのか分からないので、当然フリテンの概念は存在しないのだ。

また、ドラがないなど、役作りはとてもシンプルで、インフレールの日本よりだいぶすっきりしている。と、こう書くにつまらなさそうだが、実際にやってみるとけっこうバランスが取れている。機会があったら試してみてもいい。



■本場の実際の人気はどのようなのかな？

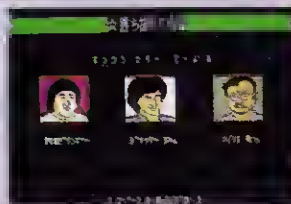
お手合わせ願いたい！

ギャンブルに欠かさないのは、強力なライバルである。より歯ごたえのある敵と出会うたびに欲望は増幅し、闘争心がかきたてられるものなのである。

このソフトでは、総勢23名にのぼるギャンブラーたちが、新たな

標的を求めて目を光らせている。

23名ものキャラクターを作り出すのは大変だったようで、歴史上の人物や香港スターのパロディーはまだしも、「エムエスエックスくん」など、設定に疲れたのが強引なキャラもポロポロいたりする。



■勝ち抜き戦の、香港スター3人組だ。



■楊貴妃はとても自意識過剰である。

ブラウン管の向こうからの誘惑



●負け惜しみを言ってるが相手にするな。

さて、不快感を吹き飛ばすにはギャンブルが最適だ。そこで、今月のお題は『天九牌』である。

付属のマニュアルによると、天九牌とは、32枚の牌を使って遊ぶ中国古来から伝わるギャンブルゲームなのだそうである。中国をはじめ香港、台湾などアジアの諸地域では旧正月によく遊ばれるそうなのだが、日本ではほとんど聞いたことがない。実際に向こうの人はどんな感じで楽しんでいるのかな？ とか思ってたけど、よく調べてみたけど、とくにどーしたこーしたという記述を見つけないことはできなかった。

で、まあ、とりあえずは一度プレイしてみようと思って始めたのだが、この手のゲームはルールを覚えるまでがチンプンカンプンなんだよね。タイトルからして、麻雀に近いタイプのゲームなのかと思っただろうも違うようだし、お金の賭け方が妙に複雑だしで、初めのうちは何をやっているんだかさっぱりつかめないのだ。

あれこれ試行錯誤をくり返して



みたところ、はっきりと言えることがひとつある。天九牌は、完全に偶然性のみに左右される遊びなのである。求められるのは運とカンと度胸の3つだけ。技術力などはまったく必要ない。

つまり、ルールを把握していうがいまいが関係なく遊べてしまうわけだ。この辺は好みが分かれるところだろう。

この手のボードゲームをパソコンゲーム化するときには、良好な操作性と、本物に負けない緊張感や臨場感が必要不可欠である。

その点、このソフトは操作性に少し問題があるものの、個性的な対戦相手をたくさん用意したり、勝てば美女のサービスつき(?)と、いろいろ工夫をしているようだ。

でも、アプローチのしかたが平凡なんだな。対戦相手の多様化にしても脱衣関係にしても、これまでにもう使い古されてきたようなフィーチャーである。これじゃあゲームの部分を麻雀にしようか花

この手のゲームは脱衣モノが非常に多い。『天九牌』もご多分にもれず、勝負に勝つと美少女がエッチなポーズを見せてくれるのだ。

でも、もうそろそろこのパターンから脱却すべきなんじゃないかな？ 青少年の健全なる精神に悪影響を与える、なんてことは思わないが、もう少し強い倫理観を持たないとどっかの国の宰相みたいになっちゃうからね。

札にしようかポーカーにしようか、あんまり変わらないんだよね。

まあ、逆に考えればとっつきやすいといえなくもない。気軽にギャンブルの世界に浸りたい人には、けっこう楽しめるかもね。

データ・スタジオ・パンサー、MSX2
2DD、6,800円[税別]

評/フォーマット林
(23区内風呂付きアパート求ム)

敗者は去るのみ！



ギャンブルとは、非常にシビアなものである。つねに勝者にはやさしく、そして敗者には冷酷だ。今日もひとり、夢破れた者が去っていく。しかし、手を差し伸べる人などはいない。世の中そんなに甘くないのだ。くよくよするな。取られた金は、2倍にして奪い返すぐらいの根性が必要なのだ。つねに情は薄く、そしてツラの皮は厚く。これこそギャンブルの基本中の基本なのである。



●大きく誤って出たときに負けると、ムチャクチャ腹が立ってくるものである。

10段階評価

	みくら	牛&中	林
第一印象 ●	6	5	6
操作性 ●	6	6	5
グラフィック ●	7	7	8
シナリオ ●	6	6	6
お買得度 ●	6	5	6

ウォーミングアップは、そこまで。

振り返ってみると、あの時のボクは、いまの自分になるためのウォーミングアップをしていたんだと思う。成長するっていうことは、でっかくなった自分と出逢うことなんだ。さあ、これからが、本番だ。

激ペナもかすむ「激ペナ2」驚異の初体験が、常識を変える。

その1 ■MSX2野球ゲーム始まって以来の打球を追うスクロール画面を実現した。もちろん、2+でもきれいにボールが飛んでいく。こんな臨場感は、いままでだれも知らない。

その2 ■ピッチャーが投球したあとの真っ黒画面とはもう、おさらば。このスピード感が興奮を冷まさない。データ処理速度の大幅アップで、激ペナをしのぐスピーディな動きを実現した。超リアルタイムで、白熱試合にさらに拍車をかけるのだ。

その3 ■球場を選べるという、自慢じゃないがripplingな機能がついている。これがケツコウ楽しくて、球場の個性に合わせて、巧妙に作戦をねるというような、新しい頭の使い方ができる。ずんと奥深くまで、ペナントレース本来の醍醐味を追求したい。

その4 ■ペナントレースの途中でも、参加人数が変更できるから、当然、興奮もふくれあがる。終わるまでイライラ待つ必要がない。そのエネルギーは、試合で発散させよう。

その5 ■極秘にしたい機能が、たくさんある。秘密をあばくのも楽しいが、試合をそっちのけにしないように。試合を有利に運ぶために、作戦にこの機能を組みこめれば、一人前だ。



●画面は開発中のものです

「激突ペナントレース2」が、沈黙やぶって、まもなく登板。

MSX2 MSX2+対応

SCC 搭載

近日発売

6,300円

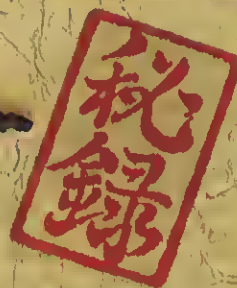


激ペナ2

コナミ株式会社

本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 大阪支店/〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所/〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神4丁目8番20号

●MSXマークはアスキーの商標です。●表示価格には、消費税は含まれておりません。



省新館

逐電屋 藤兵衛

© 1989 BIT²

好評発売中!! MSX2(3.5DD) ¥8,800

毎日発売 PC-8001用SRX用20Mドライバ ¥2,800 (アサログモニター専用) 3.5 2MB (アサログモニター専用) 6,800



株式会社

BIT²

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーポビル3階
TEL 03(479)4558 FAX 03(479)4117

通信販売のお知らせ

通販を希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT²通販部」まで、お送りください。(送料は無料です)

株BIT²スタッフ募集

職種を問わず、詳しくは ☎ 03-479-4558 へ

第2弾

¥2,600(消費税込)



あのサイオブレードの名古屋弁バージョン(?)
がこれだ / 一部の地上シーンを実際にプレイ
してみよう / なんとメッセージはすべて名古屋
弁になっとるんだぎゃ /

T&EソフトのGDが体感できるぞ。迫力のカーレース。なんと3人までの多人数同時プレイが可能、これはもう挑戦するしかないぞ。

ハイドライト3に出てきたキャラクター
同志で戦いができる/その秘密はPAC
を2つスロットに差し込んで、それぞれ
に記憶してあるキャラクターを読み出す
という訳。



開発現場で実際に使っているプロ用グラフィックツール「ピクセル3」。その中に
入っている「スプライトエディター」が使用
できる。データとしてはハイドライド
やレイドック2などが入っているぞ。

「ケムマキくん」という開発名物男(ア)が登場。君と会話をしていくうちに、どんどんと成長してゆくのはいいけれど、突然訳の分からないギャグが出たり、話の腰を折ったり…と、もう大変。



ジャンケンゲーム第2弾

シューティングゲームだよん。ここに出て来るグーチョキパーUFOは、シューティングのテクニックを誇る君でもなかなかうなる敵キャラだぜ。

T&Eソフトの新製品紹介です。

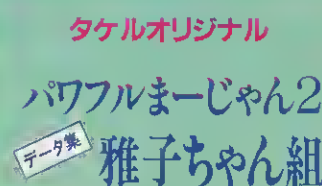
ユーザーからの手紙の紹介、開発後記などのコーナーです。

T&Eソフトの出社から退社までを
面白く紹介してくれますよ//

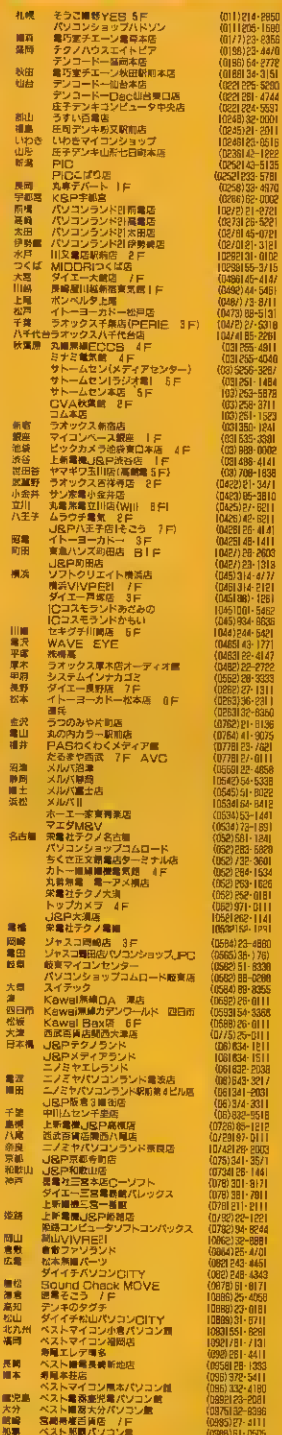


リップスティック・アドベンチャー
あのリップスティックがアドベンチャーになって帰って来た!!画面も一新、なつかしのあのキャラクターが再登場!

■MSX・3.5"2DD(3枚組)
■開発:フェアリーテール
¥6,800(消費税込)



■PC-8801SR/PC-9801Mシリーズ
XIターボ
■企画開発：デービーソフト
¥2,600(消費税込)



通信販売ご希望の方は下記のTAKERU事務局
までお問い合わせください。

ブラザー工業株式会社

新事業推進室第1G

TAKERU事務局(052)824-2493

東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

※コンピューター・ソフトウェアは

著作物です。著作権の許可なく

コピーあるいはレンタル等の行為

は法律で禁じられています



アンデッドライン

© 1989 T&E SOFT

TM

アンデッドライン・フェアのお知らせ

T&Eソフト夏の新作「UNDEAD LINE (アンデッドライン)」を記念して、新作発表&ゲーム大会を開くことになりました

イベント内容は、ソフト開発の現場を生撮りした「メイキング・オブ・アンデッドライン」のビデオ上映とプレゼント付きゲーム大会等を予定しています

■関東地区	シントウエコー店3F SPIパソコンフロア	7月15日土
	上新電機J&P町田店パソコン教室	7月16日日
■中部地区	栄電社テクノ大須イベントコーナー	7月16日日
	上新電機J&P大須店イベント会場	7月22日土
■九州地区	ベスト電器大分パソコン館4Fパソコン教室	7月22日土
	ベスト電器福岡本店7Fマルコホール	7月23日日
■沖縄地区	ベスト電器那覇店6Fイベント会場	7月24日月
■中国・四国地区	ダイイチパソコンCITY広島4Fイベント会場	7月25日火
	ダイイチパソコンCITY高松1Fイベントコーナー	7月26日水
■近畿地区	上新電機J&Pメディアランド6Fパソコン教室	7月29日土
	上新電機J&Pさんのみや1ばん館パソコン教室	7月30日日
■東北地区	デンコート-DaC仙台東口店	8月1日火
	デンコート-八戸本店DaC	8月3日木

■お問い合わせ先: 株式会社アードイーソフト 営業部 佐藤 ☎052-773-7770

遊びならよせ…… 生きては帰れない。

壮絶な戦いの幕は切って落された。
遊びならよせ / 生きては帰れない。
これは命をかけたものだけが
参加できる戦いなのだから……。

MSX2ユーザーに贈るスペシャルソフト。

7・22 SATURDAY **発売!!**

MSX₂ / **MSX**₂+3.5"2DD ¥6,800

MSX is a trademark of ASCII corp.

※表示価格に消費税は含みません。

UNDEADLINE™

アンデッドライン

© 1989 T&E SOFT

キミが選ぶ日つの冒険。
新方式SSS(ステージ・セ
レクション・システム)採用!

T&E SOFT独自のゲームシステムで面白さ激増。
なんと特長ある6つの冒険の道を、自由に選択し
て謎をといいていけるシステムだよ。攻略順序によっ
ては同じ冒険でも難易度が変わってしまうから注意
して選んでほしい。

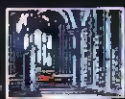
- STAGE SELECT -



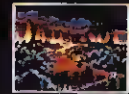
FOREST



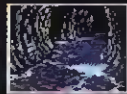
CEMETERY



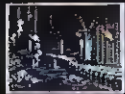
RUINS



ROCKS



CAVERN



DUNGEON



レオン

面白さに理屈はいらない

御託はいらない、無条件に楽しめるゲームが、やっ
ぱり最高。そんなソフトを目指して、ゲームの命とも
「ゲームバランス」を、徹底的に煮詰めまし
た。とにかく面白い、とにかく快感、これがアンデッ
ドラインです。そして、この楽しさを一人でも多くの
人たちに味わって頂けるよう、イージー、ノーマル、
ハードなんてモードもつけてしまいました。



ウィザード

ATTACK '89 in マリオン 有楽町で逢いませう

所 有楽町朝日ホール(有楽町マリオン11F) 日時 8月20日(日) PM12:00~PM3:00 予定
■「ゲームの命」ゲームバランスの考察……………「おきて破りのアンデッドライン」
■RPG新世界の発見……………「年末超大作ルーンワース」
■国際人工知能シンポジウム……………「開発スタッフ紹介&質問コーナー」
■弱肉強食フォーラム……………「持ってけドロボー怒涛の大プレゼント大会」
※詳細は8月発売の当社雑誌広告にてお知らせいたします。

T&Eマガジン22号発行中!!

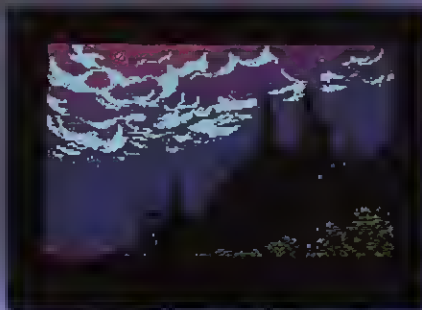
今号の目玉は「アンデッドライン」大特集

T&Eの最新情報がわかるテレホンサービス






名古屋(052)776-8500






シタンは、今にも逃げ出すにち。






A full-page illustration of a female character with long, flowing red hair. She is wearing a green jumpsuit with a yellow collar and a red belt, black thigh-high boots, and black fishnet gloves. She is holding a sword in her right hand and is in a dynamic, lunging pose. The background is a mix of blue and white, suggesting a sky or a bright environment. There is a small red mark in the bottom right corner.



- PLAYER SELECT -

 CLASS: FIGHTER
ST-04: 
MP-01: 
DX-02: 
AG-03: 

 CLASS: WIZARD
ST-01: 
MP-04: 
DX-02: 
AG-02: 

 CLASS: NINJA
ST-02: 
MP-01: 
DX-04: 
AG-04: 

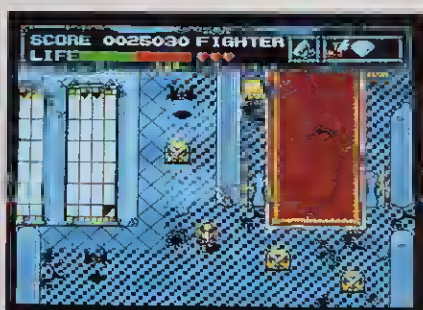
蘇立ちの準備は出来た。ロシュファの魂を奪い返せ。



大津に居る。大津の武家の。勇者
 夫婦と結ぶ。次々に現われる敵と戦い、
 大津の連続であった。そんな時の唯一
 の名は、箱から得た物でパワーアップと体
 力アップであった。そんな時突如、スキャラの
 ガンが、スキャラが現われた



ここは死者を埋葬する墓場だが、地中の中から次々に蘇るゾンビたち。教会が見えるが、この中にいったい何があるのか。突然の地割れとサントワームの攻撃、ネクロマンサーとの戦いはもうすぐだ。



血に染まった真紅のじゅうたんを踏み締り中へと進むが、至る所に罠が仕掛けられている。ただの教会ではなさそうだ。何処かに「ロシュファアの魂」が隠されているに違いない。王国ジタンを救うために一刻も早く探し出せ。

●通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(遠慮希望の方は300円プラス)
●マガジンN2ご希望の方は、送料としてお手元200円分を同封の上、請求券をお送りください。(著書での請求はお断りします)
●98年カタログご希望の方は、送料としてお手元200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。(著書での請求はお断りします)

T&E SOFT® INC.

T&Eマガジン
No.22 請求券
Mマガジン8月号
89総合カタログ
請求券
Mマガジン8月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

3人の勇者が悪の支配者「グリムゾン」を倒してから50年後、
世界に再び悪の影がしのびよる。
いま、伝説の宝玉を持つ3人の若者が、
復活した「グリムゾン」の逆襲に立ち向かう。
最高の操作性と完璧なゲームバランス、
そしてマルチシナリオ・リンク方式で
さらに感動を深めた「グリムゾンⅡ」。
いよいよ MSX2 に登場します。

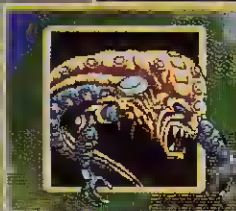


COMMAND?
たたかう
にげる
◆オートキー

LV	HP	MP
ゆうしゃ 12	74	33
リーマ 12	61	23
ゴース 12	78	0
ナターシャ 10	41	24
マーロン 9	39	28

ツノリンガー

A B C
△ ○ □



COMMAND?
◆たたかう
にげる
オートキー

LV	HP	MP
ゆうしゃ 12	74	33
リーマ 12	61	23
ゴース 12	78	0
ナターシャ 10	41	24
マーロン 9	39	28

グロノイド

A B C
△ ○ □

大型布製
カラーマップ
つき!!

【プログラマー急募】

◎アセンブラのできる方
電話にてお問い合わせください。
アルバイト可

【STAC】

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。
レンタルやコピーを行うと、著作権法により厳しく処罰されます。

【通信販売のお知らせ】

- ①現金書留の封筒を用意する。
- ②ご希望の商品名、機種名、メディア、そしてあなたの住所、氏名、電話番号を書いた紙を入れる。
- ③商品の代金と消費税分を入れる。(送料は無料です。)★おつりのいらないように入れてください。
- ④郵便局へ持っていく(速達も可)あとは、ゲームが届くのを待つだけです。一週間程度でお届けいたします。

「マルチシナリオ・リンク方式を採用」

これまでのRPGでは、主人公と仲間が突然出会うものでした。しかし仲間たちはどこどことして共に冒険することになったかを知らなかった方が、より感情移入できるはずだと考えました。

そこで『クリムゾン』ではマルチシナリオ・リンク方式を採用しました。

主人公でプレイする前に、仲間になる4人にひとりひとりのシナリオが用意されています。はじめに4つのシナリオをクリアしてから、

主人公の冒険が始まり、彼らをむかえに行くこととなります。

見覚えのある場所で仲間を見つけたときの感激は、いっそう強くなるでしょう。

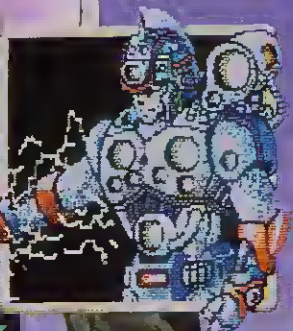
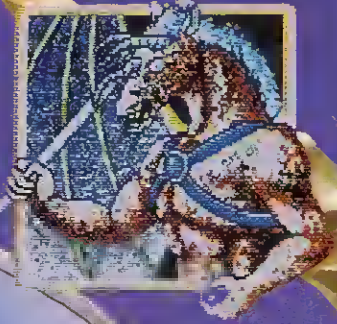
●すみずみまで計算されたゲームバランスの良さはまさに完璧。

●戦闘中のオートキーなど、抜群の操作性を実現。

●山では高さを設定、海では初の潜水コマンドによって地上マップと同じ広さの海底の冒険も可能。

●マルチシナリオ・リンク、次々に起こるイベントなどで、ますます奥が深くなったゲームストーリー。

●4倍に広がったマップ、5人編成のパーティー、より強力な魔法、増強されたオリジナルモンスター、どれをとっても前作をはるかに超えるビッグスケールで登場。



LV	HP	MP
ゆうしゃ 12	74	33
リーマ 12	61	23
ゴース 12	78	0
ナターシャ 10	41	24
マーロン 9	39	28

COMMAND?
たたかうにげる
オートキー

ネオダルトニア
A B C D E F
★ ★ ★ ★ ★ ★



ゆうしゃ 12	リーマ 12	ゴース 12	ナターシャ 10	マーロン 9
74	61	78	41	39
33	23	0	24	28

COMMAND?
たたかうにげる
オートキー

ガウ
A B C
★ ★ ★

MSX2 / MSX2+

RAM64K VRAM128K

3.5 3.5インチ2DD(2枚組)

MSX MUSIC対応

ジョイスティック対応

7,800円(税別)

PC-88SR版
好評発売中
7,800円(税別)

XTALSOFT Personal Computer Software

クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11
☎大阪(06)-326-8150
ユーザーサポート
11月～全日10:00～17:00

★広告中のメーカー希望小売価格には、消費税は含まれていません。
小売段階で、小売実売価格に別途消費税がかかります。

HYPER DEFENDING FORCE SYSTEM

架空防衛迎撃システム「Hydefos」が シューティング・ゲームの流れを変えた!

迫り来る侵略者の群れを次々と撃破する快感がたまらない。シューティング・ゲームの醍醐味をストレートに凝縮した「ハイディフォス」。しかし単に難しいだけのシューティング・ゲームではない。Hyper Defending Force System=Hydefos (架空防衛迎撃システム)の誘導、そして補給ベース「Pit」の設定により、「Pit」にたどりつくまでのスリルに満ちた展開が楽しめる。またマップ上での「バイパス」方式により難易度が変化に富んでいる。さらにリアルに、よりエキサイティングなシューティング・ゲーム、それが「ハイディフォス」だ。

スムーズな興奮を呼び起こす水平スクロール。 そしてドラマティックなストーリー。

物語は深海から大気圏外へと展開。リアルなグラフィックがシューティング・ゲームを超えたストーリーを十分に感じさせてくれる。しかも「PSYCHO WORLD」で見せたスムーズな水平スクロールだから興奮は途切れない! そのめくるめく展開に、ファイティング・スピリットがきっと熱くなる。任務を遂行した瞬間の感激をさらに鮮やかに演出する。これはもう、ゲームを超えて現実にも迫るドラマだ。

■あらすじ

無限に広がる銀河系には我々が住む地球に酷似した惑星が無数に存在している。エリダヌス星系唯一の生物惑星「Tiar」もそのひとつだ。しかし、この星系の太陽ともいうべき「タウ1」に生じた黒点の異常増殖によって大気はまたたく間にイオン化され、人間を含めた生物や自然、気象、そして重力さえもバランスを破壊され、まるで聖書に書かれた黙示録的な様相を呈していた。さらにこの異変に乗じて惑星「Tiar」を制圧しようとする侵略者たちが激しい攻撃を開始した。この絶対絶命の危機を救う方法はただひとつ。侵略者たちの執拗な攻撃をかわし、惑星「Tiar」の軌道上に建設された「タウ1 黒点制御システム(TMCS)」の光波エネルギーを「タウ1」の黒点に射ち込み異変を鎮静化することだ。平和で美しい惑星を取り戻すために、いま「架空防衛迎撃システム(Hydefos)」を搭載したファイターが飛び立とうとしている。



■ヘルツでは、ただいまMSXの開発スタッフ・営業を募集しています。
詳しくは人事担当吉田までご連絡下さい。

Hz

完成、新・シューティング理論。



Hyperdefos

HYPER DEFENDING FORCE SYSTEM

【ハイディフォス】



好評発売中

¥7,800 MSX2 MSX2+ 3.5"2DD(2枚) MSX MUSIC 対応

※表示価格には消費税は含まれておりません ※MSXは(株)アスキーの商標です

株式会社 ヘルツ

〒169 東京都新宿区北新宿2丁目26番14-402
TEL: 03 (371) 9801 / FAX: 03 (368) 4071

ROLE
PLAYING
SIMULATION
GAME

THE GOLF

ザ・ゴルフ

秀逸のグラフィックス、多彩なプレイ、
楽しいストーリー展開をもったトーナメント
これぞ究極のザ・ゴルフ

絶賛発売中!

MSX2

MSX2+

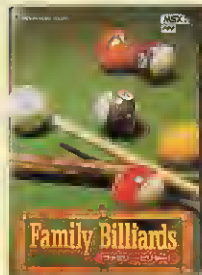
(VRAM128K以上)
3.5インチ2DD

他にユーザーディスク1枚要

■MS-22■¥6,800(税抜)



- メイン画面での臨場感あふれる3D表示 ■現実のプレーを忠実にシミュレート ■試合の種類はマッチプレー、ストロークプレー、スキんズマッチ、ツームストーンと多彩。マッチプレー、ストロークプレーともに数種類のコースを用意。またスキんズマッチ、ツームストーンは同種のソフトでは初めて設定
- トーナメントは芸能人大会、国内プロ大会、世界プロ大会の3トーナメント制。プレイヤーがどんどん成長してゆくRPGの手法を導入



ファミリー・ビリヤード

Family Billiards

名ハスラーと呼ばれたい!
本格的プールゲームがMSX2で登場!

MSX2 ROM



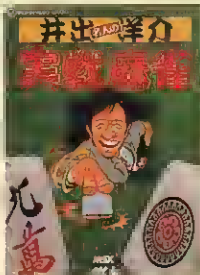
メガロム仕様

(VRAM128K以上)

■¥6,800(税抜)

■MS-14

好評発売中



井出名人の

実戦麻雀



勝てば実力。負ければベンキョー。
これであなたも名人だ——!

MSX2 ROM



メガロム仕様

(VRAM128K以上)

■¥6,800(税抜)

■MS-18

MSXはアスキーの商標です。

企画・開発・発売元



株式会社 バック・イン・ビデオ

通信販売

当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めにできない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、3%の消費税を加算して、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい(送料無料)
〒104 東京都中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6F 株式会社バック・イン・ビデオ PCソフト部



TETRIS

© 1987, Academy Soft-Elorg.

© 1988, Sphere Inc.

© 1988, Bullet-Proof Software Inc.



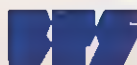
サンプルだけどももしろい。全面クリアまでやめられない。
いま、話題独占のテトリスに待望のROM版が8月25日新発売。
種々のブロックがキミの直感と頭脳に挑戦するゾ。
あ、チャレンジ。テトリスはキミの想像をこえている。

■ MSX2専用 □ メインRAM64K、VRAM128Kを必要とします。

ROM版限定新発売
¥6,800

DISK版好評発売中
¥6,800

※表示価格には消費税は含まれておりません。MSXはアスキーの商標です。



(有)ビー・ピー・エス TEL.045-931-0151
〒226 横浜市緑区鶴居3-1-3鶴居ユニオンビル5F

Disc
station

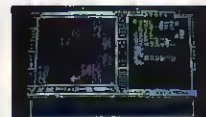
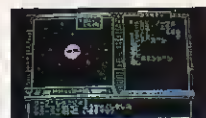
ディスクステーション

スペシャル

夏休み号

MSX2 MSX2+
DS#SP3のーみそコネコネ
COMPILE

あの『ランダーの冒険』発売から4カ月。
REVENGE OF DEATH というサブタイ
トルを加え、宇宙刑事になったランダーが登場！
痛快SFロールプレイングゲーム



ランダーの冒険II

REVENGE OF DEATH

アルカリ星に突如起こった事件。消えていった恋人や女性達は、一体何処へ？ 真相を探るランダー刑事の前に立ちはだかる60種類もの敵機動メカ「モビルパーツ」。モビルシャーツという機動メカに乗るランダー刑事とモビルパーツとの戦いが、ここから始まる！レーザーがとび、ソードが光る、華麗なる戦闘シーン。前作よりも滑らかに美しく、しかも速くなった画面スクロール。経験値や魔法を削除し、できるだけリアルに追求したゲームシステム。恋人を救えるのは君だけだ！！

ハルマゲドン

現代の日本を舞台に、最終戦争が始まろうとしている！！

侍王と邪神王の伝説。そして その伝説に巻き込まれていく一人の少年、義孝。

兄妹の愛と勇気をテーマに繰り広げられる冒険物語！！！！

ビジュアルウインドーの大きさが変わり演出効果を高める可変ビジュアルウインドー方式！！

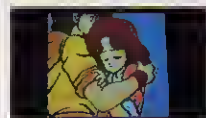
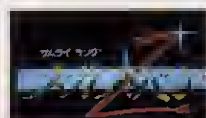
驚異の大アニメーション技術と映画的演出による感動が君の胸に突き刺さる！！

サムライキング

メガスオンZ

これはAVGの形式をかりた、ドラマティック・サイバー活劇だ！！

君は、世界を救うサムライとなれ！！



8月8日発売

Disc station ディスクステーション 6号

MSX2 MSX2+ 2枚組 1,940円(外税方式)

- 狼男アドベンチャー 前編(ユーザー投稿) ● サムシリーズ5
- 連続シューティング・ブラスター・バーン
- BGV ● デフォルトKIDS ● DS#SP4デモ
- MSXファン ● MSXマガジン

その他いろいろ

7/8 ON SALE 3枚組3,880円(外税方式)

- 1枚目・ランダーの冒険II (RPG) ● 2枚目・サムライキング メガスオンZ
- 3枚目① 神の聖都/スタジオパンサー (先取り)
- ② ユーザー投稿ゲーム

▶ おいしい国で
ENJOY YOUR SHOOTING LIFE.

あそぼーよ。◀

株式会社 コンパイル

広島市南区大須賀町17-5 シャンホール 広交210号
PHONE (082) 263-6165 (ユーザーテレホン)

緊急募集!

プログラマーを募集していま
す。ただし、できる人のみ!!

バックナンバーのお知らせ

DS#0 980円 DS#2 1,980円
DS#1 1,980円 DS#3 1,980円

DS#SP(春号) 3,980円
DS#4 1,980円
DS#SP2(初夏号) 4,800円
DS#5 1,940円
真・魔王コルベリアス 7,800円

● 表示価格に消費税は含まれておりません。

通信販売を希望する人は、現金書留か定期貯金で商品の定価+3%と送料210円(送料は420円)を商品名、お苗の住所、氏名、電話番号、機種名を添付したものと一緒に送ってください。

ハイテクやう/パック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名などを必要事項記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口におしりだけでおく、あとは商品が一週間ぐらいで届くのを待つだけ。郵便屋さんが待ちどしどし。

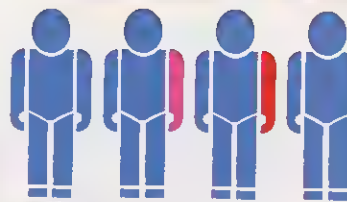
DS#0、1、2、3は、TAKERUでも買えます。

THE WRATH OF NIKADEMUS PHANTASIE III

ファンタジーⅢ ニカデモスの怒り

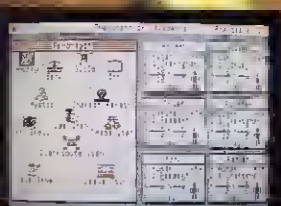
より以上のパワーを身に付け、
いまニカデモスの逆襲がはじまる。

正統派ロールプレイングゲーム、ファンタジーシリーズの完結編、堂々の登場です。
今回の舞台はジェルノア島、フェロソラ島からほどない場所に位置するスカンドール島。この平和で美しい島も悪の魔王ニカデモスの手に落ちてからは以前の繁栄は見られるかもなく消え去ってしまいました。
ニカデモスはジェルノアやフェロソラでの失敗を教訓として、より大きな力を身に付けあなたを待ちかまえています。そしてあなたははいよいよ今度の冒険でそのニカデモスと直接対決することになるのです。
とにかく、シリーズを通してあなたを悩ませ続けたニカデモスの軍勢との戦いもこれが最後です。どうぞ悔いの残らないようにプレイしてください。あなたのハーティの好運をお祈りします。

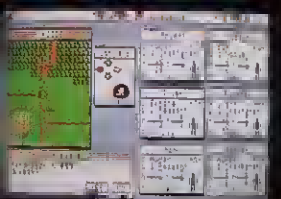


■戦闘シーンがよりリアルに。

- 敵の攻撃でダメージを受けた箇所、その度合いがキャラクター別に細かく表示され、より深くゲームの面白さを追求することができます。例えばファイターが手に怪我をしたら、当然その後の戦闘能力が損なわれることになり、足に怪我をしたら移動の際にハンデを背負うことになるかもしれません。
- 敵の数、その力の度合いにより一人ひとりのキャラクターポジションを3段階に移動することができます。



シンプルで洗練されたビジュアル。
アイコン表示で操作も簡単。



© 1989 BOTHTEC
© 1987 by STRATEGIC SIMULATIONS, INC. All rights reserved.

MSX2 MSX2+ 3.5" 2DDディスク版 (2枚組)

VRAM128K RAM64K (1ドライブで動作します)

MSX-MUSIC・ジョイスティック対応

MSXはアスキーの商標です。

好評発売中!

¥9,800 標準価格 (消費税抜き)

BOTHTEC

ボーステック株式会社
〒158 東京都世田谷区用賀2-29-16
TEL. (03) 708-4711

通信販売 (送料・税別) : 品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込み下さい。

絢爛。群雄割拠の戦国絵巻!

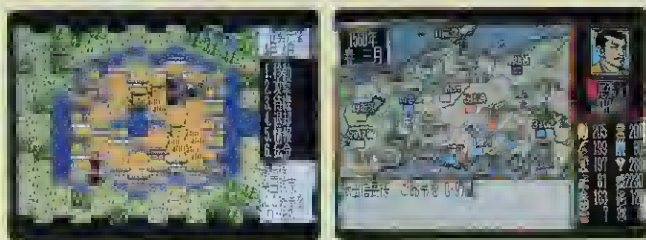
信長の野望

戦国群雄伝

今度の「信長〜」は配下の武将が主役。
人間をどこまで操れるかが勝負の鍵である。
頭脳を磨き、知識を増やし、計画を練る。
機が熟すのを待ち、自らの判断力にかけて、
昂然と号令を発す。行け、と。
配下の者の生死は、命令が適切かどうかにかかっている。
鬼神の如き意志と、決断が必要である。
羽柴秀吉が、竹中半兵衛が、服部半蔵が、
その鬼神の右腕と化して走る。
駆け抜ける、戦雲渦巻く下剋上の世を、
大いなる野望のために!

MSX2(ディスク版)新発売!

9,800円/withサウンドウェア(CD付)12,200円
MSX2(4メガROM版)8月下旬発売予定。11,800円
withサウンドウェア(CD付)14,200円



信長の野望・戦国群雄伝 商品ラインナップ



- パソコン各機種: 9,800円
withサウンドウェア(12,200円)もあります。
※パッケージ写真はPC-9801、PC-8801SR
のものです。
- ハンドブック
1,860円(税込み)
- サウンドウェア
CD: 2,900円/テープ: 2,600円



■お求めは、全国パソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店が無い場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記の上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。尚、書籍、サウンドウェア(CD・単体)は取扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文下さい。

■当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び貸貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。

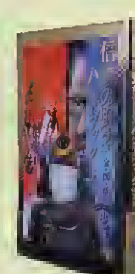
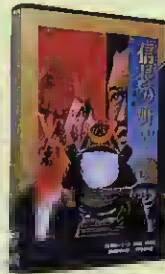
■MSXマークはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

■価格には消費税は含まれておりません。

信長の野望

全・国・版

戦国の乱世を鎮めよ、すでに古典、そして頂点。
「信長」をプレイせずしてシミュレーションを語るなかれ!

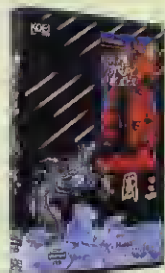


●MSX2 3.5"2DD:8,800円/4メガROM:9,800円 ※パッケージ写真はPC-9801のもので、
●MSX 2メガROM:9,800円 ●ファミコン:9,800円

●ハンドブック 1,860円(税込み) ●ガイドブック 910円(税込み)

三國志

知力の極限に挑む、君主、武将、軍師の膨大なデータ。
小説よりリアルと、名作の誉れ高い中国統一ゲーム。



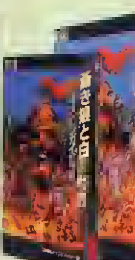
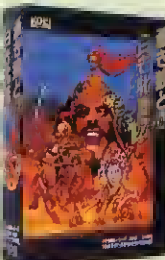
●MSX2 3.5"2DD:12,800円/4メガROM:14,800円 ※パッケージ写真はPC-9801のもので、
●MSX 2メガROM:12,800円 ●ファミコン:9,800円

●ハンドブック 1,860円(税込み) ●ガイドブック 910円(税込み)

蒼き狼と白き牝鹿

ジンギスカン

中世世界の制覇を目指す。歴史4部作中最大のゲーム。
まだ見ぬ王国が君を待つ。



●MSX2 3.5"2DD/4メガROM:9,800円 ●MSX 2メガROM:9,800円
●ファミコン:9,800円/各種サウンドウェア付もあります:12,200円
※パッケージ写真はPC-9801のもので、

●ハンドブック 1,860円(税込み) ●ガイドブック 910円(税込み) ●サウンドウェア CD:2,900円/テープ:2,600円

正社員募集

募集職種: SE、プログラマー、ハード技術者、出版・編集、デザイナー、音楽ディレクター、営業、業務、総務、経理

勤務地: 横浜市港北区日吉

待遇: 当社規定により優遇。1989年度大卒初任給18万円(住宅手当込み)。賞与年3回 7.5ヶ月(1988年度実績)。昇給年1回。

社員寮有。全社員海外研修旅行。各種保険完備。完全週休2日制(1990年度)。

資格: 18~32才迄。高卒以上。

会社説明会を開催します。7月27日(木)。

参加ご希望の方は、履歴書、参加希望日を下記までご送付下さい。追って連絡致します。秘密厳守。

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 株式会社 光荣 総務部 Tel.044-64-3111

■テレホンサービス: KOEIの最新情報をお知らせしています。 ☎044-61-1100(パソコン専用)・☎044-61-8000(ファミコン専用)

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel. 044-61-6861(代) 株式会社 光荣

私達、加盟会社のソフトウェアは、いかなる個人、
団体、法人に対しても、レンタルの許諾はして
おりません。また不正コピーは罰せられます。

《加盟会社一覧》

株アートデック	株システムセンター	日本コンピュータシステム株
株アスキー	システム総合開発株	株日本ソフトバンク
株アルゴ21	株システムソフト	株日本テレネット
有アルシスソフトウェア	株システムハウスミルキーウェイ	日本デクスタ株
株インターコム	株新学社	日本ナレッジ・ボックス株
株ウィンキーソフト	株新企画社	日本ファルコム株
株ウルフチーム	有シンキング・ラビット	有ハウテック
ヴァルソフト販売株	有シーエーエム	株ハドソン
有エーシーオー	株ジャスト	株ハル研究所
株エー・エス・ビー	株ジャストシステム	株バックス
エスエイティーティー株	株スクイットラスト	パーソナルメディア株
株エスピーエー	有スタジオバンサー	バル教育システム
エデュカ株	株ステラシステム	ヒーズ・ジャパン株
株エニックス	ストラッドフォードコンピュータセンター株	株ピッツー
株エム・エー・シー	株セガ・エンタープライゼス	有ビービーエス
株エルム企画	創歩人コミュニケーションズ株	ピクチャー音楽産業株
株オービックビジネスコンサルタント	株ソフトウイング	ビーシーエー株
株大塚システム研究所	株ソフトウェアジャパン	株ファミリースoft
株音研	ソフトスタジオWING	株フォトロン
カナン精機株	ソフトプラン株	有風雅システム
株管理工学研究所	ソフト屋しゃんぼら	株富士通ビー・エス・シー
株キャリアラボ	株ソリマチ情報センター	ブラザー工業タケル事務局
クエイザーソフト株	タクトジャパン株	株ブレイングレイ
クリスタルソフト株	大学生協同組合東北事業連合	株プロダクトバンドジャパン
有呉ソフトウェア工房	株ダイナウェア	プログラム企画サービス株
グレイト株	株チャンピオンソフト	ホーステック株
株ケービーエス	株ツアイト	株ポニーキャニオン
ケンテックス株	株ティーアンドイーソフト	株マイクロキャビン
株ゲームアーツ	テックソフトアンドサービス株	マイクロソフト株
株コーパス	株テクノソフト	株マイクロネット
株光栄	株ディアイス	マイクロプロセスジャパン株
株工国堂スタジオ	デービーソフト株	マスターネット株
株神津システム設計事務所	デザインオートメーション株	株まつもと
株構造システム	株デジタル・リサーチ・ジャパン	メガソフト株
株講談社経営総合研究所	株電波新聞社	株メタテクノ
コナミ工業株	有東亜コンピュータプラザ	森本絃章顧問弁護士
株コンパイル	株クレオ	株ラウンドシステム研究所
株ザイン・ソフト	東峰通商株イーストキューブ	株ランドコンピュータ
株ジャノアール	徳間書店インターメディア株	株リード・レックス
株シーアンドシー	株ニテコ	株リギー・コーポレーション
株シーエイアイシステムズ	日本アシュトン・テイト株	株リバー・ヒルソフト
株CSK	日本SE株	ロータス株
システムサイト	株日本科学技術研修所	
株システムサコム	日本クリエイイト株	

(89.6.7現在)

※社名は五十音順です。

しるすべてデジタル信号でプログラムは書きこま
れています。そしてデジタル化されたメディアは、オ
リジナルとコピーとの差がまったくありません。レ
ンタル及び、不正コピーはそれをいふことに、ソフト
ウェアを打ち出の小槌にしてしまっているのです。
無限の夢を生み出しているソフトウェアの開発
には、多くの開発費と人手がかかっています。限り
ある時間を最大限に利用し、それこそ、血の滲む
ような努力と才能を注ぎ込んでいるのです。その
人たちにとって、出来上がったソフトウェアがレンタ
ルや不正コピーをされてしまうということは、当然
得られるべき利益が得られなくなってしまうとい
うことなのです。
もはや現代人にとってコンピュータは、あつて当た
り前のような「空気」みたいに、特別に意識しなく
ても暮らしのどこかで強く結ばれています。人と
コンピュータの関係が深まった今こそ、ソフトウェア
の重要性を認識して、いたいただきたいと思ひます。

6月7日現在、130社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております本機構ですが、不正コピー防止のため、より一層の強化を
はかるには、一社でも多くの加盟が必要不可欠です。ソフトハウス間の強い提携があれば、不正コピーは必ず防止できるはずだす。

ソフトウェア法的保護監視機構とは?

本機構は、著作物、特にパソコンソフトウェアに関わる著作権を含む、知的所有権の
行為の監視・検閲を行うと共に、将来にわたり知的所有権思想の啓蒙を行いソフト
情報産業の健全な発展に寄与する団体です。



ソフトウェアのレンタル、あるいは不正コピーを見たり聞いたりした方は、情報を書面に下記までお寄せください。

あなたはコピーや、 レンタルを 体験したことがありますか。

銀行で、駅で、天気予報で、etc... 私たちは、暮らしの中のさまざまなシーンで、コンピュータの「力」に出会います。

このコンピュータは、ご存知のように「ソフトウェア」によってその実力を発揮します。どんなに最先端の技術を集積したコンピュータも、このソフトウェアがなければハイテクノロジーのかたまりではありません。つまり、コンピュータはソフトウェアによって命を吹き込まれるのです。そしてそのソフトウェアの開発は、未知の「夢」を無限に生み出しています。

ところが、です。この夢をむしむ事件が続出しています。いわゆる「レンタル及び、不正コピー」です。

ソフトウェア法的保護監視機構
社団法人日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会

日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会内
ソフトウェア法的保護監視機構事務局 担当 久保田
〒102 東京都千代田区紀尾井町3-29 紀尾井ロイヤルハイツ
TEL03(221)7481(代表)

新発売 美少女

コントロール

彼女たちを解放できるのは、君だけだ。

自然画対応
MSX2

- ▶ 当社初のリアルタイムシューティングゲーム
- ▶ 自機は上下左右に移動が可能。
- ▶ 自機のストライク・イーグルはオプションによりステップアップが可能。
- ▶ あるレベルに達する事により、「スペシャル・オーバーメーション」に変形。ビーム砲がパワーアップする。
- ▶ MSX2+は自然画に対応。ビジュアルストーリーが自然画モードにて楽しめます。
- ▶ 各ステージ毎に、BGMを用意。

MSX2 / **MSX2+** (3.5"2DD)

定価6,800円

MSX2

ソープランドストーリー 定価 ¥7,800

美少女写真館Ⅱ
フォトクラブ恐怖の館 定価 ¥6,800

HARD
グラフィック総集編
定価 ¥5,800

はっちゃん あやよさん

MSX2 定価3,800円

HARD
ハード

〒124 東京都葛飾区新小岩2-2-19
福原トータス204
☎03(837)1893



PC-8801シリーズ

マシン語サウンド・プログラミング

日高 徹著 定価2,580円(税込み)(送料300円)



PC-88のFM音源を使いこなすためのサウンドツールを完全公開! PC-8801には、mkII SRからFM音源が標準装備されています。しかし現状では、その強力な機能を十分に活用しているのは市販のゲームソフトくらいのもの。とはいえ、現在のBASICのサポートレベルでゲームBGM級のプログラムを作ることは非常に困難です。本書では、ゲームプログラマーが3年ごして完成させた音楽演奏プログラムを全面公開、基礎知識から使用法まで徹底的に解説します。

DISK ALBUM 35

対応機種: PC-8800シリーズ メディア: 5-2D
価格5,800円(税別)(送料400円)

PC-8801 mkII SR

マシン語ゲーム・プログラミング

日高 徹著 定価2,580円(税込み)(送料300円)



マシン語を用いた本格ゲーム・プログラミングのテクニックを紹介! 基礎的なキャラクタ移動から、高度なスクロール型シューティングまで、マシン語ならではの処理スピードを活かしたゲーム・プログラミングのテクニックを詳細解説。また、マシン語の基礎をひと通り理解している人にとっては、実践的なアルゴリズム構成法の入門書としても役立つことができます。ルーチンごとに区切って解説されたダンプリストによってアセンブラまで完全カバーしました。

DISK ALBUM 10

対応機種: PC-8800シリーズ メディア: 5-2D
価格5,800円(税別)(送料400円)

MSX2+ パワフル活用法

杉谷成一著 定価1,240円(税込み)(送料300円)



MSX2+の拡張機能をフルに活用するためのサンプルプログラム集 MSX2+で拡張された主な機能である、19,268色同時表示・ハードウェアによる横スクロールなどのグラフィック機能、JIS第2水準をサポートする日本語機能、そしてオプションのFM音源までを詳しく解説。さらに、各機能に対応するBASICのコマンドとサンプルプログラム、グラフィック、簡易漢字、FM音源それぞれのエディタなど、応用プログラムを豊富に掲載しました。MSX2+の活用法を具体的に理解できるので、ユーザーだけでなく、購入を検討中の方にもおすすめです。

HALNOTE ツールコレクション

ーパーソナル・ウィンドウシステム入門ー
福本雅朗著 定価1,240円(税込み)(送料300円)

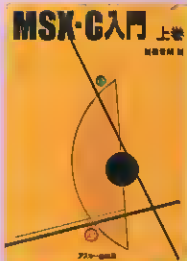


HALNOTEの機能を理解し、活用するための解説&ツール集

いま、MacやDTPの世界で新しい流れとして最も注目を集めているのが、WYSIWYGや、ウィンドウシステム。そして、この概念をMSX上で実現しているのがHALNOTEです。本書では、そのワープロや作図ソフトにとどまらない本当の働きを解説し、さらに、環境をも十二分に活用するための各種プログラムも豊富に掲載しました。学びながら役に立つ、実用的なツール集です。

DISK ALBUM 32

対応機種: MSX2 メディア: 3.5-2DD
価格3,000円(税別)(送料400円)



MSX-C入門 上巻

桜田幸嗣著 定価1,450円(税込み)(送料300円)

新刊

いまC言語の人気の波はMSXの世界にまで押し寄せています。BASICやマシン語とはひと味違う構造化プログラミング言語をMSXで体験してみませんか? 上巻は基礎編とし、MSX-Cのセットアップと基本的な文法を解説。下巻が実践編となりますが、本巻だけでも簡単なプログラミングは可能になります。Ver1.2にも対応。

本格的RPGと
お色気パロディの融合

カオスエンジェルス

待望のMSX2版、新登場

●総数300近いグラフィック、

エンディングだけでも30枚を超えます。

●女の子のモンスターひとりに対し、

最低6枚のグラフィックを用意、

BGMも女の子によって変わります

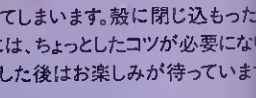
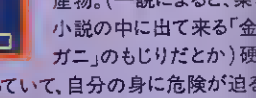
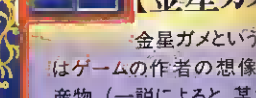
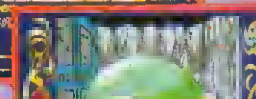
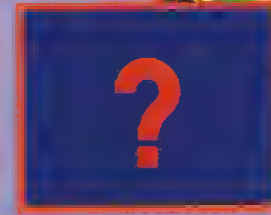
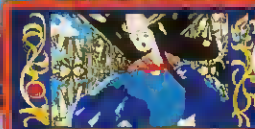
遥かなる昔、この国の北には広大な王国があった。栄華を極めた王国も時の流れには逆えず、衰退の途をたどり、ついには滅んでしまったという。今ではこの王国の華々しい、艶やかな伝説のように語られるだけだ。そして今、貴方は酒場で出会ったひとりの老人からひとつの鍵を手渡された。それは、その「北の国」の伝説の塔ウロポロスの鍵だという。老人は年老いてもまったに貴方に自らの夢をたくしたのであった。まるで謎に魅かれ、運命に操られるように……と、ここまでは今までにもあるRPGの姿。しかし、カオスエンジェルスはそれだけではない。カワイイ女の子のモンスターを倒したとき……貴方へのお楽しみが待っている。老人が、このウロポロスの塔の最上階まで辿り着いた者は欲望のすべてがかなえられる、と言った言葉の真実とは……。

正統派RPGのストーリーを土台に、甘美な世界に貴方を誘う、まったく新しいタイプのRPG。



【青竜】

ドラゴンの一族の中でも、知能が高く強力な存在であるとされる青竜。彼女はどうか龍神(水の守護神)のようです。正統派ドラゴンの血を引く者として、崇められてきたものですからあくまでもおとしやかにセマリます。しかし、相当な実力者ですから甘くみていると酷い目に逢います。また、苦勞すれば楽しさも増すというもの。あなたは純日本的な彼女は好みですか。



【金星ガメ】

金星ガメというはゲームの作者の想像の産物。(一説によると、某小説の中に出て来る「金星ガニ」のもじりだとか)硬い甲羅を持っていて、自分の身に危険が迫るすぐに隠れてしまいます。殻に閉じ込めた女を倒すには、ちょっとしたコツが必要になりますが、苦勞した後はお楽しみが待っています。



MSX2 (MSX2+も可) 対応 3.5-2DD(2枚組)(VRAM128K)

定価:7800円

(※表示価格には消費税が別途付加されます。)

MSX-MUSIC対応 ☒

(FM PACを使用するとゲーム中の音楽をFM音源で聞けます。)

好評発売中

〈もちろん特製ステッカーが付いています。〉

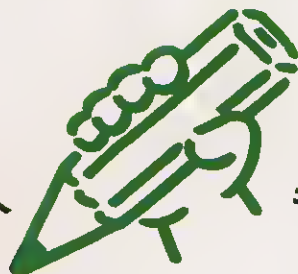
※画面写真は開発中のものです。

はじめパソコン通信って、難しいと思った。
でも、ビギナーズ・トレーニングまであるなら、
挑戦してみようって気になってね。だから、

アスキーネット

MSXに 決めたんです。

という人



もいます。

「MSXカレッジ」で初心者をやさしくサポート—アスキーネットMSX

パソコン通信初心者的心強い味方になってくれる、「MSXカレッジ」。これは、専用の電子掲示板を通したトレーニングサービスです。画面内容に従うだけで、基本的な操作法を自然にマスターできます。また、ベテラン会員のアドバイスを受けられるメニューもあります。■<MSX>のサービス内容…●SIG/MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信社ニュース/大和証券の株式情報/MSXマガジンなどのインフォメーションサービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービス他■アクセスポイント…●一般公衆電話回線(東京・大阪・名古屋)●「Tri-P」のノード(全国64ヶ所)●DDX-TP回線■アスキーネットは3タイプ。この他にアスキーネットACS、アスキーネットPCSがあります。

アスキーネット登録料金	3,000円<MSX><PCS><ACS>共通。複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。			
アスキーネット利用料金	<MSX>	①基本料金(5時間まで)…1,500円/月	②5時間～20時間まで…20円/3分	③20時間以上…7,500円/月
	<PCS>	①基本料金(5時間まで)…2,000円/月	②5時間～20時間まで…20円/3分	③20時間以上…8,000円/月
	<ACS>	①基本料金(5時間まで)…4,000円/月	②5時間～20時間まで…20円/3分	③20時間以上…10,000円/月

■ファイル転送プロトコルTransitのバージョンアップ。転送速度が約17%向上しました。

■アスキーネットすべてに「Tri-P」が使えます。※インテックの個人向VAN「Tri-P」への接続が可能に。どのアスキーネットも全国64のアクセスポイントから、これまでより安い通信費でご利用いただけます。■<アスキーカード>会員募集中。パソコンにいちばんよく効くカードです。アスキーネット登録料が免除され、どんなにアクセスしても基本料金だけという特典付。詳しくは、アスキーカード事務局(03)797-7601までどうぞ。■MSX2ユーザーのための高速・高性能通信ソフト「MSX-TERM」近日発売予定。価格12,800円(送料1,000円)オートログイン、エディタ、逆スクロールなど、数々の便利な機能を装備した本格的通信ソフトです。

◀アスキーのパソコン通信サービス▶

ASCII NET

この誌面の表示価格には、消費税は含まれておりません。

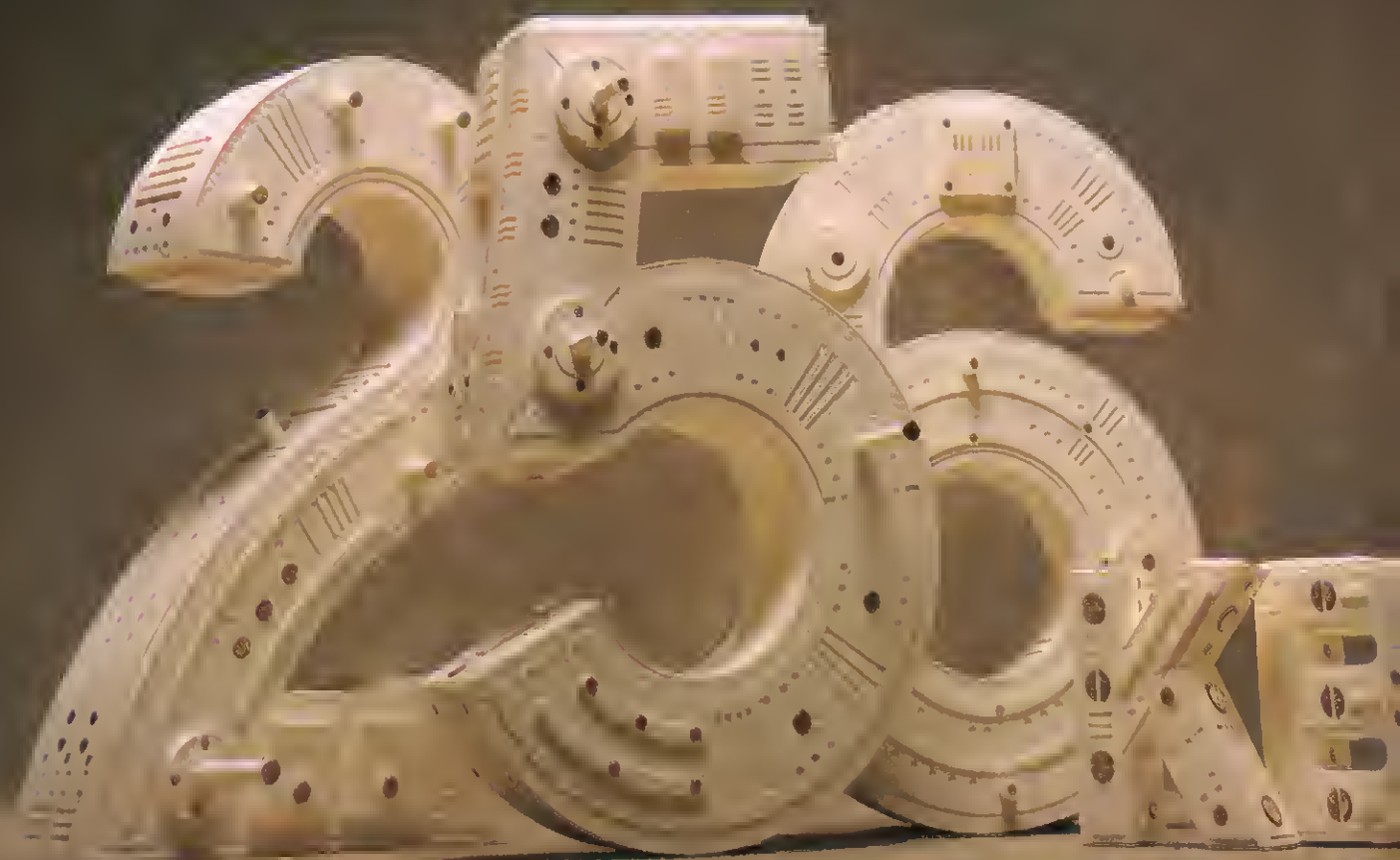
会員募集中

アスキーネットと「Tri-P」のお問い合わせ・お申込みは

☎(03)486-9661

電話またはハガキにてお問い合わせください。
すぐに詳細資料と共に入会申し込み書をお送りします。

頼もしい底力があります、DOS2。



これからは、MSXで漢字対応プログラムまで開発できる。

日本語MSX-DOS2は、完全に日本語に対応。BASICで漢字対応のゲームやデータベースプログラムなどを作るのも夢ではありません。また、RAM内蔵カートリッジには256KBのメモリを搭載していますので、RAMディスクの容量はなんと160KB。MSX-DOS2 TOOLSの漢字エディタ(KID)を入れても130KBの余裕があります。残りのRAMディスクをどう使うかは、あなた次第。MSX-DOS2 TOOLSのコマンドを入れたり、MSX-C ver.1.2でC言語プログラミングしたりすることも可能です。この日本語MSX-DOS2の登場で、MSXの世界はますます広がっていきます。

※RAMディスクの容量は本体のRAM容量に32KBを加えた値です。詳しくは「日本語MSX-DOS2 256KB RAM内蔵カートリッジ」を参照してください。

MSXのための最新オペレーティングシステム。漢字が使える、大容量メモリをサポート【ニホンゴ エムエスエックスドス2】

日本語 MSX-DOS2

■日本語MSX-DOS2 256KB RAM内蔵 価格34,800円(送料1,000円) ●256KB RAM内蔵ROMカートリッジ ●3.5インチ100フロッピーディスク2枚(200のディスク装置でも読み書き可能) ●ジョーグアルファ ●EBC専用
■日本語MSX-DOS2 価格29,800円(送料1,000円) ●ROMカートリッジ ●3.5インチ100フロッピーディスク2枚(200のディスク装置でも読み書き可能) ●マニマアルファ ●RAM128KB以上搭載のEBC専用対応機種に
HB-F400、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-4600F FS-5000F2 全電機ML-G30、ヤマハYIS-604 128 GX-M/128 YIS-805 128 YIS-805 256



好評
発売中

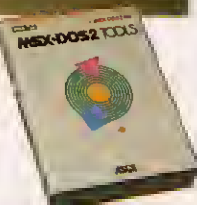
DOS2専用の新PDTシリーズ、ついに登場。

MSXを使ってプログラムを作成するための開発支援ソフト、PDT(プロフェッショナル ディベロップメント ツール)にも、DOS2専用の新シリーズが登場しました。このシリーズがあれば、さらに高度なプログラミングが可能です。日本語MSX-DOS2の威力をフルに活かして挑戦してください。

新 P D T シ リ ーズ

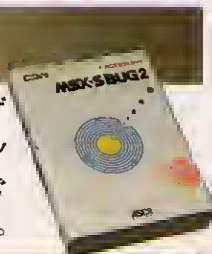
アセンブラでのプログラミングを実現する ユーティリティソフトウェア

MSX-DOS2 TOOLSは、日本語MSX-DOS2の持つ機能を活かし、アセンブラでのプログラミングを可能にします。特長/①プログラムの開発を側面から支えるTOOLコマンド(COMMAND2.COMやDOS2付属のユーティリティを除くコマンド23本と新たにRS-232Cコントロールのコマンド2本の計25本から構成)②高速漢字エディタ③アセンブラ、リンカ



大規模プログラムにも対応できる シンボリックデバッガ

MSX-S BUG2は、日本語MSX-DOS2上で動作するシンボリックデバッガです。漢字や階層ディレクトリのサポートはもちろんのこと、デバッガ本体をDOS2のマッパーメモリ上に置くことにより、従来のS BUGでは対応できなかった大きなプログラムをデバッグできるようになりました。



漢字のサポートが可能になった C言語コンパイラ

MSX-C ver.1.2は、日本語MSX-DOS2上で動作し、ザイログモニターのアセンブラソースファイルを出力する2パス形式のC言語コンパイラ。特長/①漢字をサポート②階層ディレクトリをサポートし、コンパイルに必要なインクルードファイルが存在するディレクトリを環境変数で指定可能③標準ライブラリ関数を、従来の66個から102個に増強



MSX-DOS2 TOOLS

[エムエスエックス ドス2 ツールズ]

価格14,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ■マニュアル一式 ■MSX2、日本語MSX-DOS2専用※MSX-DOS2 TOOLSをご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2が必要で、最低1台のディスク装置がついた MSX2 パソコンでのご使用になります。

MSX-DOS2専用

新発売

MSX-S BUG2

[エムエスエックス エス バグ2]

価格19,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ■マニュアル一式 ■MSX2、日本語MSX-DOS2専用※MSX-S BUG2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及びMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついた MSX2 パソコンでのご使用になります。

MSX-DOS2専用

新発売

MSX-C Ver.1.2

[エムエスエックス シー バージョン: 1.2]

価格19,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ■マニュアル一式 ■MSX2、日本語MSX-DOS2専用※MSX-C Ver.1.2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及びMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついた MSX2 パソコンでのご使用になります。

MSX-DOS2専用

新発売

P D T シ リ ーズ も 好 評 発 売 中 (MSX、MSX2、MSX2+で動作します)

MSX-DOS2 TOOLS

[エムエスエックス ドス2 ツールズ]
価格14,800円(送料1,000円)

MSX-S BUG

[エムエスエックス エス バグ]
価格19,800円(送料1,000円)

MSX-C Ver.1.1

[エムエスエックス シー バージョン: 1.1]
価格19,800円(送料1,000円)

MSX-C Library

[エムエスエックス シー ライブラリ]
価格14,800円(送料1,000円)

MSXをより使いこなすための

MSXベリッ君おらず

[エムエスエックス ベリッくん プラス]
価格8,800円(送料400円)

日本語MSX-DOS2やパソコン通信のために、
高速で大容量のメディア(HD)をサポート

MSX用HD Interface

[ハードディスク インターフェイス]

20MB、40MBハードディスクに対応

価格80,000円(送料込)

新発売


MSXで大容量メディアを扱えるHD Interface。

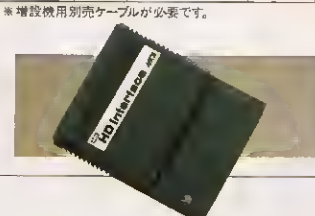
対応するハードディスクは日本電気株のPC-9801-27互換の20MBおよび40MBのもので、40MBについてはパーティションを設定することでご使用になります。

※HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み、お問い合わせは、㈱アスキー直販部(TEL:03-486-7114)までお願いいたします。

対応ハードディスク一覧表(五十音順)

89年6月8日現在

株アイシーエム	MC-20EX ※	(20MB)	ロジテック株	LHD-32NR	(20MB)
	MC-40S ※	(40MB)		LHD-32HR	(20MB)
アイテック株	IT H-320S	(20MB)		LHD-32V	(20MB)
	IT MJ4	(40MB)		LHD-34HR	(40MB)
株ウィンテック	HD404HS	(40MB)		LHD-34SR	(40MB)
株ロリアシステムズ	GHD-340	(40MB)		LHD-34V	(40MB)
コンピュータリサーチ株	CRC-HD2A	(20MB)		※ 増設機用別売ケーブルが必要です。	
	CRC-MH4	(40MB)			
株電子株	DAX-HI	(20MB)			
	DAX-H5V	(40MB)			
株ランドコンピュータ	LDP-521A	(20MB)			
	LDP-541A	(40MB)			



この誌面の表示価格には、消費税は含まれておりません。

※MS-DOSは米国マイクロソフトの商標です。※MSX、日本語MSX-DOS2、MSX-DOS2 TOOLS、MSX-S BUG2、MSX-C Ver.1.2はアスキーの商標です。

■カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込み下さい。

〒107-24東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー営業本部TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

MSXゲーム徹底解析

ときのたつのは早いもので、もう夏の気配が感じられるようになりました。オーストラリアではそろそろ冬ですけど。関係ないですね。まあ、とにかく今月も徹底解析の始まりだー。

●プロ野球ファミリースタジアム.....58	●首斬り姫.....82
●マイト・アンド・マジックブック2.....62	●ライトニングバックス.....86
●ファンタジーⅢ.....66	●めいす君.....90
●ラプラスの魔.....70	●アークティック.....94
●ハイティフォス.....74	●今更も暇までババフルまじかんデータ集VOL.2.....96
●ホワッツ マイケル.....78	

プロ野球 ファミリースタジアム

いつ出るかいつ出るか、と読者をヤキモキさせているファミスタではあるが、そろそろ発売に向けてカウントダウンが始まった。もう紹介することないんじゃない? いや、まだあるんだなー!

■ナムコ MSX2+ 7,800円[税別] (ROM)



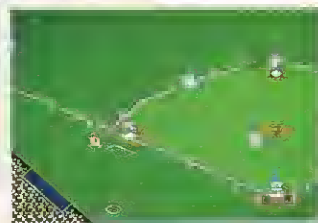
待ったかいたが、ありそうだった!!

いやー、まったくいつまでジラしてくれるのかしら? と思っ
ているんじゃないですか、あなた。出る出るとい
って幾年月(大ゲサ)。まあ、それだけ念入りに
開発してるんですよ。というわけで今月の
ファミスタ情報は、今

の開発状況、そして謎の隠れチームの実態について鋭く迫ってしま
う。ついでにこれまでに報告してな
かった、重大な事実についても触
れてしまう。もう何ヶ月にもわた
って紹介したファミスタではある
が、まだまだ深いベールに包まれ
ている部分があるわけなんです。
さて、編集部だけが知っている
情報をもったいぶってもしかたが



★これがMSX2でもできるんだぜー!!



★キミの部屋が、たちまちスタジアムに。

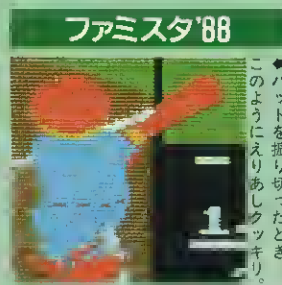
ファミコン版ファミスタとの違い

本家ファミコン版ファミスタとMSX版とは、ちょっと違うところがある。ゲームシステムやサウンドではなく、もっと基本的(?)な違いだ。なんだかアゲ足をとるようだが、この場を借りて紹介いたしましょう。
まずはガイアツのスパイク。



★黒かったスパイクが白くなった。ミズノの新製品だったらしい?

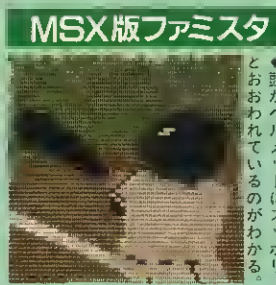
ファミコン版では黒だったのが、MSX版では白になっている。ファミスタマニアならすぐ発見できそうなものだ。そして決定的なのは打者の後頭部だ。ファミコン版ではちょっとではあるがえりあしが見える。それがどう



ファミスタ'88

★バットを振り切ったとき、このようにえりあしクッキリ。

だろう。MSX版ではえりあしどころか首すら見えない。推測すると、きつとヘルメットの規格が変わったのではないかと考える今日このごろだ。そのほかにも違いがありそうなので、見つけたら編集部へ報告してね。



MSX版ファミスタ

★頭がヘルメットにスッポリとおおわれているのがわかる。

がMSX2+専用ということになってましたよね? ふふふ、なんとMSX2でも動く! いやー、もうダメされたって感じですね。この情報は、つい先日ナムコのほうから連絡があったのです。「あ、さ、ファミスタね。2でも動いちゃうの」。ガガーン! 今の今まで2+専用だと思って疑わなかった私、いや全国6000万人の(超うそ)Mマガ読者が、もの見事にハメられてしまったのです。

詳しく説明しよう。MSX2+で起動させると打球に伴って画面がスクロールするのはすでに紹介済みだ。ところが2だと完全な画面切り替えになる。つまり球が画面のはじ(左右のみ)まで飛ぶと、バツと次の画面になるというわけ。MSX2ユーザーよ、目が覚めたかな?

史上最低最悪のエムマガズを斬る

先月号の付録で華々しく紹介されたエムマガズ。言わずと知れたファミスタの隠れチームのひとつ

である、Mマガ編集部の子供達で構成されたチームである。じつはその後の反響が多く、「1日もは

このすばらしい(?)チームの特徴を述べていきたいと思うのです。

このチームは多少のばらつきはあるものの、全体的に機動力と打力に長けています。とくに上位打線は打って走れる選手が目白押しとできています。したがって対戦するときは、できるだけ三振を狙うようなピッチングをしなければいけません。左右に振ったり、速いフォークで意表をついたり、とにかくマンネリ化した配球はたいへん危険です。あまりひとりの投手

に負担をかけず、早めに交代させるように心がけましょう。

さて投手ですが速球型、変化球型と揃いぶみです。これらの投手のなかでも、とくにズバ抜けているのが「ちくら」と「たかはし」だ。前者はどんな球でも投げ分けられるエース、そして後者は音よりも速い(デタラメ)速球がウリモノだ。これらの投手から点を取るの、もうたいへん。とにかく球のスピードに慣れるしかないのである。キミの動体視力が問われるのは必至だ。また、スタミナが切れるのを待ち、ほかの投手が出てきたところを打つ! という手段も有効である。ひきょうだけど。

ほかに目立つ選手だ。8番の「とよまる」を紹介しようと思ったが、やめた。下位打線はこちんまりしている、そのうちのどれかと「ほえほえ」を交代すると、ほぼ最強といえるだろう。

ウケ狙いとノリで作ったエムマガズだが、こうしてみるとかなり強い。一度このよくわかんないチームと対戦していただきたい、と強くお願いする編集部である。

あ、表中のC、S、Fはそれぞれカーブ、シュート、フォークよ。



★エムマガズのユニフォームは緑色です。

やくエムマガズと試合したい」というものから「へんなの!」という小馬鹿にした意見まで、多数いただきました。ほんとにありがたいことです。というわけで、今月は、選手を特別に写真付きで紹介し、

マヌーなエムマガズだ!

打順	名前	守備	打席	打率	本塁打数	走力
1	しよせい	(中)	両	.246	3	30
2	らめん	(遊)	右	.283	6	14
3	あらきよ	(三)	右	.302	30	4
4	ぱんち	(一)	右	.333	42	6
5	がすこん	(捕)	右	.274	16	1
6	れお	(右)	両	.243	8	6
7	はやし	(二)	左	.268	5	12
8	とよまる	(左)	右	.002	2	35
代	ほえほえ		両	.386	60	10
打	ほんだ		右	.283	10	8
	そらまめ		右	.251	2	12
	おぐり		右	.228	6	4

	名前	タイプ	投法	防御率	球速	C	S	F	スタミナ
投	ちくら	先	左下	0.01	175	5	5	16	15
手	へび	先	右	2.56	145	10	10	6	50
	すがさわ	先	右	1.06	135	14	8	8	35
	えもり	先	左	9.98	100	0	0	20	99
	こちま	リ	右下	3.33	120	14	0	0	15
	たかはし	リ	右	0.97	200	0	0	0	3



★なんだかよくわかんないけど、案外強いみたいなんです。困るよねー、マジで。



★すごいでしょ? こんな球、打てるのかなあ。よくわかんないけど、私には。



ほかの隠れチームも大公開しよう

先月号の付録でチラッと書きましたが、ファミスタには3つの隠れチームがあります。エムマガズはすでに前ページで紹介しました。というわけで残りの2チームはいったいどんな選手が揃っているのか？ それではご報告しましょう。

ファミスタシリーズではいつも調子が悪い、というか実力がない、というか、どうもイマイチなタイタンズ。ところが隠れチームにはそのタイタンズが装いも新たに、**「裏トラ」**と呼ばれる超強力チーム、

ワイタンズとなってよみがえったのだ！ 下の表を見てもらうとわかるが、もしかしたら全チーム中最強を誇るのではないかと、巷の話題を独占している。打ってよし走ってよし、そして投げてよしの三拍子。今までタイタンズを小馬鹿にしていた諸君は、ぜひこのチームと試合してほしい。きっと痛いメにあうぞ。

さてもうひとつは、ほとんど内輪ウケというか、知ってる人にとっては大笑いモンのパソコンスターズ。

ーズ。各雑誌の編集者やソフトメーカー、ハードメーカーのピープルが集まってできた、まったくもってよくわかんないチームだ。ちなみにエムマガズの主砲、田中パンチもじつは本名で代打で登録されている。かけもちでやつた。やるな。

ところで、これらのチームはゲームをスタートさせるとき、あることをすると現われる仕組みになっている。そのある方法とは……、秘密だ。これは各自で見つけてほしい。とか言ってみたりして。よし、ヒントだ。あるキーを押しながらスタートさせると、なる。ここまで書けば、なんとかわかるはずだ。思ったほど難しくはないし。

隠れチームは3チームとも、総合力はかなり高い(エムマガズは除く)。なんとかしてこれらのチームと試合できたとしても、かなりの苦戦を強いられるのではないかな。だから、メジャーリーグーズなどの比較的強いチームとの試合を繰り返し、自分が強いと確信してから戦ってほしい。でないとボロボロに負けちゃって、つまないよ。

せんは° つとうしゅと えらんで° <だ° さい。	
- V -	- PS -
せんは° つ	せんは° つ
なかたこ	ゆやまと
ととおや	みやじ
いのま	ないとう
なかこみ	きたね
なかみみ	わたなべ
のた	が° ひら

▲ほらほら、あることをするとこうなってる隠れチームと試合できるんですよ。いやなくらいに強いんだから。イヤーン。



▲タイタンズと一字違うだけだが、実力はゼンゼン上のワイタンズの雄姿だ。



▲ほとんど趣味の領域というか、アソビというか。パソコンスターズです。

これがワイタンズだ!

打順	名	前	守	備	打	席	打	率	本	塁	打	数	走	力
1	わた		(遊)		右		.333	20	18					
2	かめまや	(二)	左		.302	12	10							
3	かねか	(中)	右		.362	32	8							
4	ふいるだ	(一)	右		.290	46	8							
5	やき	(三)	右		.321	34	12							
6	おおの	(右)	右		.343	29	18							
7	なたの	(左)	左		.289	18	16							
8	よした	(捕)	右		.272	22	6							
代打	みやうた		右		.303	28	10							
	つま		左		.268	20	12							
	やまくち		右		.300	12	10							
打	まゆみ		右		.298	32	16							

	名	前	タイプ	投法	防御率	球速	C	S	F	スタミナ
投手	なかたこ	先	左	1.70	148	12	10	8	50	
	ととおや	先	左	2.40	148	14	14	10	40	
	いのま	先	左	2.75	155	8	4	12	40	
	なかこみ	先	右	1.40	145	14	4	14	50	
	なかみみ	リ	右	1.70	140	14	8	10	20	
	のた	リ	右	2.45	144	8	10	14	20	

パソコンスターズだ!

打順	名	前	守	備	打	席	打	率	本	塁	打	数	走	力
1	ばなつく	(右)	両		.333	8	25							
2	そにつく	(二)	左		.300	5	17							
3	こうの	(左)	右		.355	40	3							
4	くにひろ	(一)	左		.400	60	8							
5	なつく	(三)	右		.360	50	10							
6	こないけ	(中)	右		.280	40	6							
7	よしかわ	(遊)	左		.250	15	4							
8	さあぶ	(捕)	右		.277	5	5							
代打	にいたん		右		.200	20	13							
	なにわ		左		.290	20	5							
	しぶや		左		.235	18	3							
打	かがわ		右		.285	5	19							

	名	前	タイプ	投法	防御率	球速	C	S	F	スタミナ
投手	やまと	先	左	0.50	170	3	8	10	15	
	みやじ	先	右下	0.80	135	12	14	3	30	
	ないとう	先	右	1.05	145	8	6	8	20	
	きたね	先	左下	1.10	155	7	13	15	15	
	わたなべ	リ	左	2.00	160	5	12	6	10	
	がひら	リ	右	1.85	140	11	10	10	10	

辛口ファミスタアトバイスなのだ

現時点の開発の進行状況は、そろそろ完成版ができあがるころだろう。ほんとに待ちに待ったファミスタの発売である。うれしいことにMSX2+ユーザーのみならず、MSX2ユーザーでもプレイできるといことで、期待に胸を膨らませている人たちも多いことだろう。

ところで、ファミスタをプレイしてみて、いくつか気になる点がある。今回はそんな点を述べてみようと思うのだ。読者のみんなはこれを読んでファミスタのデキを想像してみるといいのではないかな。

第一に気になったのは、打球の飛び方である。以前ファミスタを紹介したときに、すでに発売されている『プロ野球 ファミリースタジアム ホームランコンテスト』を例にあげたのだが、憶えているだ

ろうか。普通投射物というものは、完全な放物線を描かない。これは無論、空気の抵抗があるためである。ファミコン版を始め、これまで出たファミスタシリーズはそれがきちんと計算されていたのだが、MSX版に関しては、ほぼ完全な放物線を描く。すなわち飛距離が長くなるのだ。よくファミコン版をプレイしたあと、MSX版で遊んでみると、思うように落下地点に到達できない。また、内野手の手前に落ちそうなショートバウンド性の当たりは、ほとんどダイレクトキャッチしてしまう。打球の飛び方を計算することはそれほど難しくはないはずである。完成版として読者の手に渡ったときには、そこが改善されるようではあるが、ちょっと、いやかなり気になった。

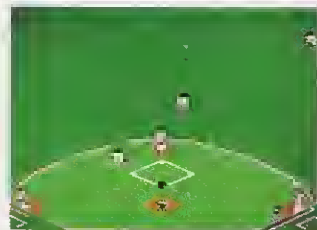
そしてもうひとつ、

走者と野手と送球のスピードのバランスの問題である。

ファミコン版のこのバランスはほぼ確立されたといっているくらい洗練されている。余裕で走者をアウトにできる場合と、間一髪間にあるか？ という場合に

よって送球のスピードも違う。選手が意志を持っているようだ。ところが現時点ではあるがMSX版にはそのようなものは見受けられない。捕球した野手がベースカバーにはいった野手に投げる球や、野手の動き自体も走者にくらべて遅い。とはいえ、ただ野手や打球の移動スピードを速くすればゲームの流れもリズムカルになるかと思われる。それはNOだ。スポーツゲーム全般にいえるリアリティーの追求、それはバランスである。

しかしこれまであげた問題点は、改良される可能性が強い。はたしてファミスタの完成度はどうか？ それはまた来月報告しよう。



■一見ただのセカンドフライ。ところがじつはライトの守備範囲にボトリと……。



■打球を追う選手の後姿には、なぜか哀愁が。とにかく速く走れよなあー。

ホームランだーっ!



■バックスクリーンに飛び込む球。打球の軌道はきれいな放物線を描くため、高くあがるとホームランになりやすいようだ。攻撃側にとってはうれしいかぎりだね。うひょ。

かなり気持ちイイ〜!!

いきなり「気持ちイイ〜」と言われても困りますね。じつは審判のジャッジがかなりイイんです。歯切れのいいキューティーなボイスは、ゲームを盛り上げることうけあいだ。今までこんなにリアルな声を出したソフトってなかったんじゃないかというくらい鮮明。まるでMSXの中に人が入っているみたい(大げさかな?)。

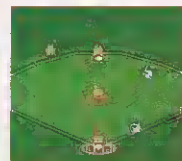
そしてBGM。これはアーケード版のファミスタで使われた曲だが、なかなか小気味いい。FM音源のすばらしさを再認識するぞ。これはまさに一聴の価値ありってカンジ。

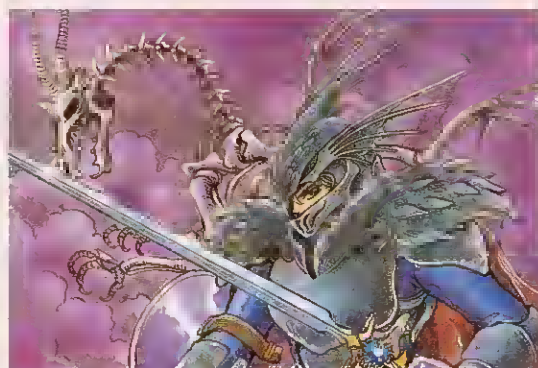
ゲームのデキのよさもさることながら、このような付加価値的要素にこだわる。パワーはいってるなー。



■とくに「タイム!」の声には勢いがある。女性っぽいボイスだな。うふうふっ!

というわけで もうすこし待とう!!





Might and Magic

BOOK TWO GATES TO ANOTHER WORLD!

超難解の本格派RPG『マイトアンドマジック・ブック2』。今月は3つの城のクエストと経験値かせぎの方法を紹介しよう。もちろんマップ付きでね。

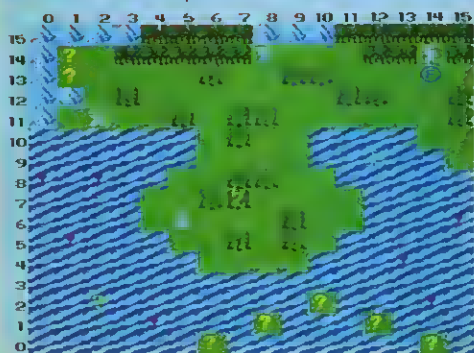
■スタークラフト
MSX2
9,800円[税別](2DD)

レベルがなかなか上がらずにまっとうしている人のために……
簡単な経験値かせぎの方法!!

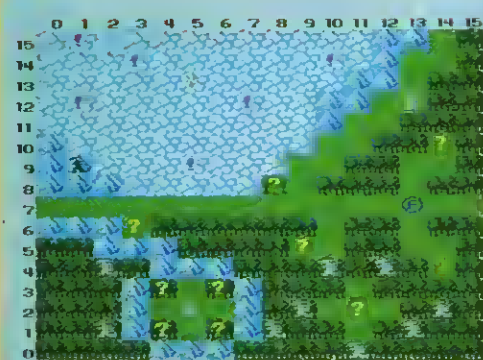
グルメおじさんの クエスト

メンバーの誰かに酒場の全種類のスペシャルメニューを食べさせたあとで、A3の(7-7)に行ってみよう。そこにいるおじさんと話をすれば、10万ポイントの経験値が得られるぞ。これは何回でも繰り返せるから、お金がたまったらやってみてくれ。ところで酒場で食事するときやっかいなのは食中毒だ。食べた後に病気になるってしまった場合は、そのメニューはもういちど食べなおさなくちゃいけないから注意してくれ。

AREA A3



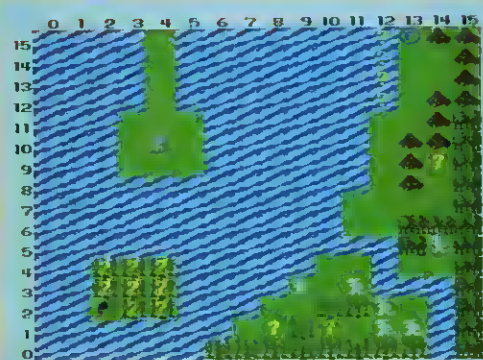
AREA B2



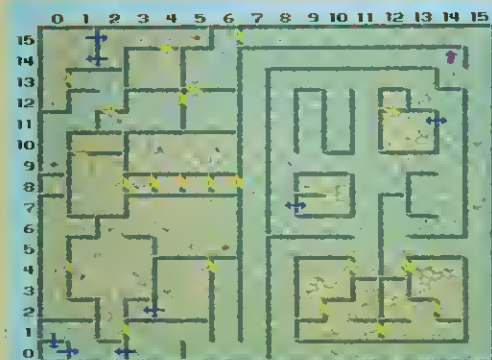
打倒!! カシナート!!

B2の(1-9)に、カシナートというモンスターが棲息している。こいつはなんと、2,000万もの経験値を持っているのだが、むちゃくちゃ強いんで、そう簡単には倒せない。そこで裏技を使う。B4のマーレイアイランドの地下(0-9)にあるジュースを飲み、一時的にレベルを上げてから戦うのだ。2、3人死ぬかもしれないが、なんとか勝てる。注意点はジュースを飲んでからカシナートと戦うまで、敵と遭遇してはいけないということ。移動はすべて魔法で行なうのだ。

AREA B4



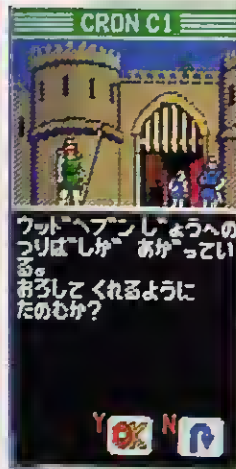
マーレイアイランド地下1階



ウッドヘブン城

CASTLE WOODHAVEN

AREA C1



▲お城の入り口だ。衛兵に門を通してもらうためには、キヤッスルキーが必要なのだ。

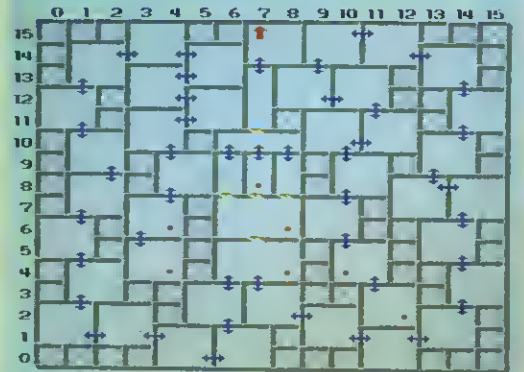
ウッドヘブン城 地上



ウッドヘブン城 地下1階



ウッドヘブン城 地下2階



ミドルゲートの町の真北、ロストソウルの森の中にウッドヘブン城はある。このC1エリアにはふたつのスペルがあるほかに、経験値かせぎにお得なクエストと僧侶のプラスクエストを達成するためにとても重要なあるアイテム(?)が隠されている。

さて、では城の中に入ってみよう。この城を治めているホーダル卿は、冒険者に武器と防具探しのクエストを命じてくる。そのクエストは4つに分かれていて、初めの3つは下の表の中からランダムにひとつ指定される。そのアイテムを手に入れてきて、ホーダル卿に献上すれば、

そのアイテムにみあった経験値が得られるわけだ。

最後の領主のクエストは、いちどしか挑戦できない。このクエストはどこにある、高貴、勇気、名誉の3本の剣を探し出せ、というものだ。この剣はそれぞれD1、A2、D4のエリアにあるので自分で見つけてくれ。このクエストを達成すれば、得られる経験値は10万ポイントだ。なお、この3本の剣は残念ながら装備することができない。迷わずホーダル卿に献上してくれ。

領主のクエストを終了した後は、初めての3つの繰り返しになる。

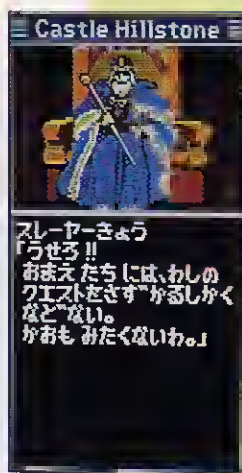
ホーダル卿のクエスト

騎士見習いのクエスト		騎士従者のクエスト		騎士のクエスト	
Broad Sword	1,000exp.	Splint Mail	6,000exp.	Cinder pipe	25,000exp.
Scele Armor	1,000exp.	Plate Mail	10,000exp.	Burning xBow	25,000exp.
Pike	1,500exp.	Harsh Hammer	15,000exp.	Stone Hammer	30,000exp.
Great Shield	1,500exp.	Shaman Pipe	15,000exp.	Pirates xBow	30,000exp.
Great Bow	2,000exp.	Tri-Sickle	20,000exp.	I Scale Mail	30,000exp.
Ring Mail	2,000exp.	Fire Shield	20,000exp.	Fireball Bow	40,000exp.
Great Hammer	3,000exp.	Asid Shield	20,000exp.	B Scale Mail	40,000exp.
Great Axe	3,000exp.	Silver Shld	20,000exp.	Magic Shield	50,000exp.
Looter Knite	4,000exp.	Iron Shield	20,000exp.	S Scale Mail	50,000exp.
Chain Mail	4,000exp.	Plate Armor	20,000exp.	B Ring Mail	50,000exp.

ヒルストーン城

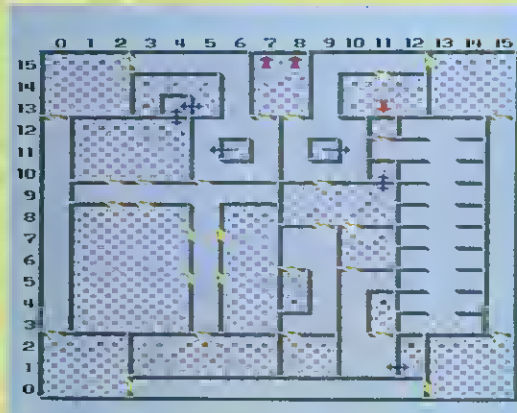
CASTLE HILLSTONE

AREA D4



↑このお方がヒルストーン城の領主、スレイヤー卿である。ひかえひかえい！

ヒルストーン城 地上



ヒルストーン城はサンドソバーの町の西、霧の沼のそばにそびえ立っている。この沼の中にある洞窟には、ニンジャのブラスクエストの達成目的がある。また、ここにはある超重要アイテムがあるのだが、今はまだ触れないことにしよう。

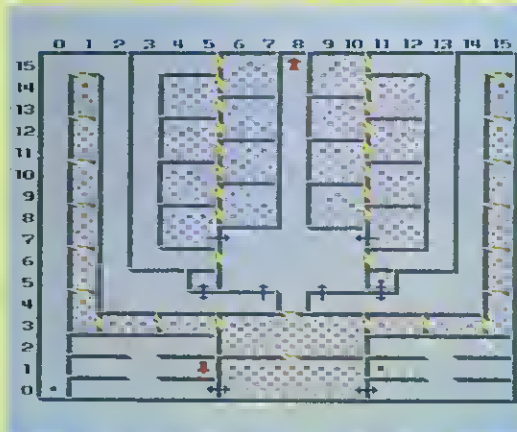
さて、この城の領主のスレイヤー卿は特定のモンスターの首を取ってくるように命じる。これも先ほどのウッドヘブン城のものと同じく4部構成になっていて、そのターゲットとなるモンスターは、下の表に書かれている通りだ。冒険をしていて、これらのモンスターに出会ったらその場所をメモしておくとかあとあと便利

だと思うぞ。

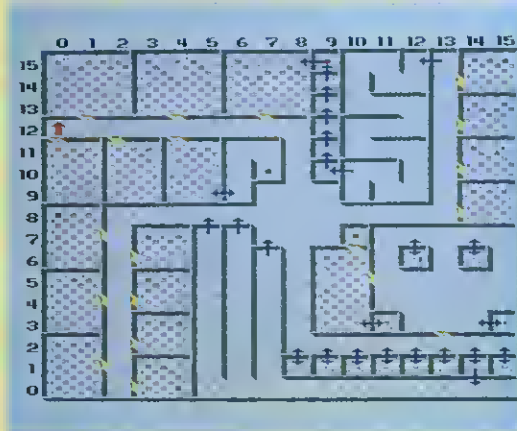
最後の領主のクエストは、付属のマップに描かれている3匹のモンスターを倒すことだ。こいつらはそれぞれD1、E2、E3のエリアにいる。これも自分自身で見つけ出すように。みごとに3匹を仕留め、その首を持ち帰れば100万ポイントの経験値がもらえるぞ。

これらのクエストは、受けたときと、達成して再び領主に会いに行くときの先頭のメンバーは同じキャラクターでなくては行けない。また、途中で他の城のクエストを引き受けると前のクエストは無効になってしまうので気をつけてくれ。

ヒルストーン城 地下1階



ヒルストーン城 地下2階



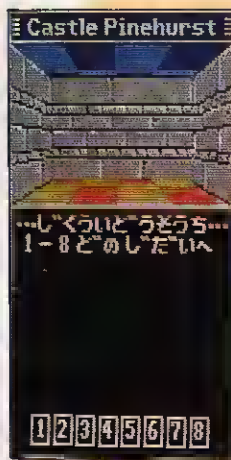
スレイヤー卿のクエスト

騎士見習いのクエスト		騎士従者のクエスト		騎士のクエスト	
Giant Lizard	2,500exp.	Gnome	7,000exp.	Demon Soldier	50,000exp.
Friar	2,500exp.	Gate Keeper	7,000exp.	Avenger	50,000exp.
Carnage Spirit	2,500exp.	Mad Persant	7,000exp.	Barbarian	50,000exp.
Crazed Dwarf	4,000exp.	Acidic Blob	10,000exp.	Oino Spider	100,000exp.
Woodsman	4,000exp.	Iron Wizard	10,000exp.	Minotaur	100,000exp.
Cursed Corpse	4,000exp.	Horned Fiend	15,000exp.	Ghost	100,000exp.
Killer Bees	5,000exp.	Mountain Man	15,000exp.	Hatchet Man	100,000exp.
Wind Mare	5,000exp.	Lightning Bugs	25,000exp.	Armored Oregon	250,000exp.
Crazed Native	5,000exp.	Elf Warrior	25,000exp.	Wizard	250,000exp.
Cursed Slayer	5,000exp.	Melting Man	25,000exp.	Mystic Clown	250,000exp.

パインハースト城

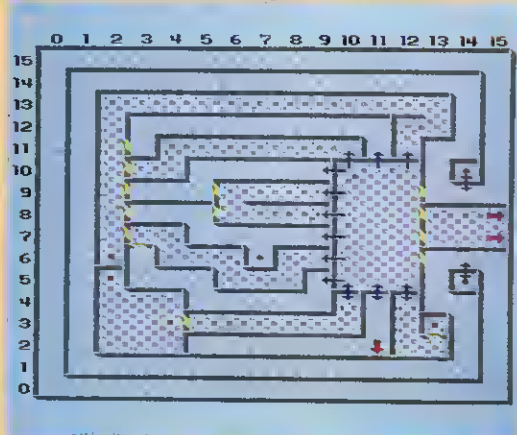
CASTLE PINEHURST

AREA A2

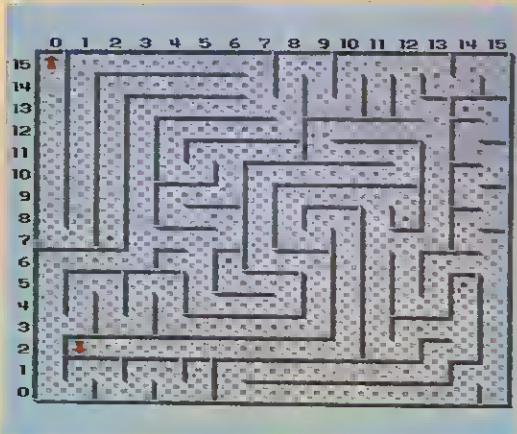


★時空移動の機械は鏡になっている。これを使って、8つの時代を旅するのだ。

パインハースト城 地上



パインハースト城 地下1階



この城の領主のクエストは、あるハイアリングに会わせてほしいというものだ。これは簡単に達成できると思うが、この城の真のクエストはこれから始まるのだ。ハイアリングを領主の下に連れていくと王室の奥にある時空移動の機械の使用許可が下りる。これを使い、8つの時代を旅することがこの城で行なうべき真の目的なんだ。もちろん、ただその時代に行ってくればいいというものではない。その時代時代でやるべきことをちゃんと達成しなくてはならない。このクエストは

前のふたつとは違い、ゲームの終了に直接関わってくる重要なものなので、あまり詳しく書くことは避けるが、4つの精霊のタロンとエレメンタルオーブが必要であることだけ書いておこう。

今回は紹介しなかったが、クロンにはもうひとつ城がある。この4つの城の中には、重要アイテムがひとつずつ、各職業専用アイテムが4個ずつ隠されている。善悪の属性を変化させる水などもあるので探してみてくれ。最後にひと言、城の中では看板の言いつけを守るよーにね。

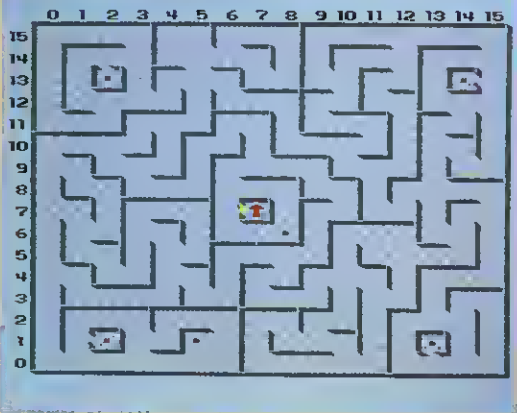
ジェムが欲しけりゃここへ行け!

ジェムメーカー火山 AREA E1(4-7)

武器を強くする魔法なんかを多用するとジェムがなくなるのって速いものなんだ。そこで、とっとり早くジェムを集めたいときに便利なのが、このジェムメーカー火山だ。この洞窟を探し回れば、だいたい1000個のジェムが手に入る。全部拾い集めたらいちど外に出て、もういちど探せばいいんだ。これでジェム不足も解消だね。ま、もっと簡単に増やす技もあるにはあるんだけど……。技あり一本のページを見てみてね。



パインハースト城 地下2階



ファンタジーⅢ

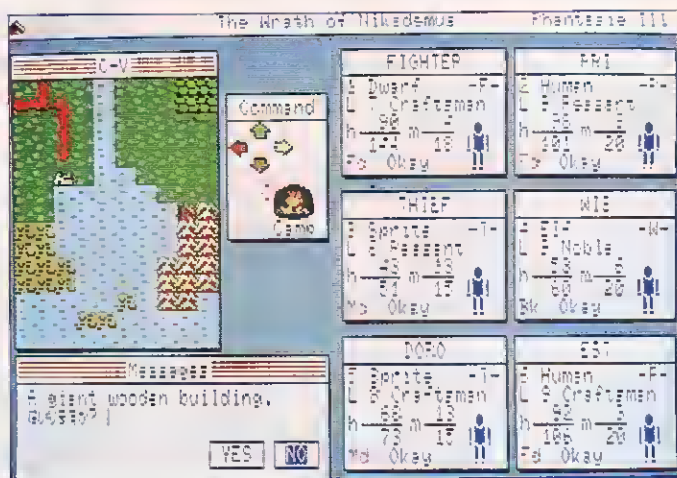
ニカデモスの怒り

今回は光の城からの4つのダンジョンを解説するぞ！
光の城まで来られたなら、もう旅は半ばといったところ。
もうすぐ、宿敵のニカデモスと対決するときがやってくるのだ。気持ちをあらたに引き締め直し、対決の日に備えて十分パーティーのレベルをあげておこう。

長い旅もいよいよ佳境に！

光の城の解説に入るまえに、少しおさらいをしておこう。パーティーの良き指導者であるフィルモンの指示により、まずドワーフの英雄キルモアの救出に向かったが、悲しいことにキルモアはすでに息

絶えていた。おまけにキルモアの葬儀はニカデモスによってめちゃめちゃにされてしまう。あらためてニカデモス打倒を誓うパーティーに、フィルモンは光の城に向かえと命ずる。そのために、まず東

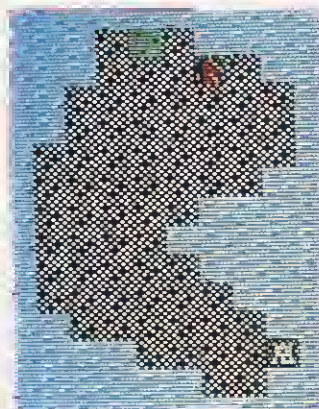


■ボーステック MSX2 9,800円[税別] (2DD)

の難れ小島にいるクロノスに会いに行き、そこで光の城への行きかたを教えてもらう。城の中に入るのに必要な光の鍵も、クロノスの屋敷の中で手にいれることができた。屋敷の中の装置を作動させ外に出てみると、そこはまばゆい光に包まれた、美しいライトプレーンだった……。

前回までのあらすじはこんなかんじだったよね。さあ、いよいよ本題の光の城の話に移るぞ。

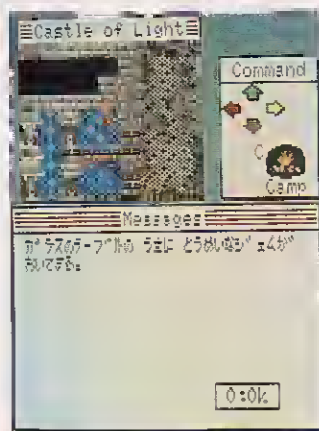
ライトプレーンの南の端に位置する光の城には、さまざまな品物が置かれていて、どれも美しいものばかり。思わず手を伸ばしてみたくなるけど、ここはフィルモンにきつく言われたように、眺めるだけにしておこう。破壊するなんてのはもってのほか。ここは神聖



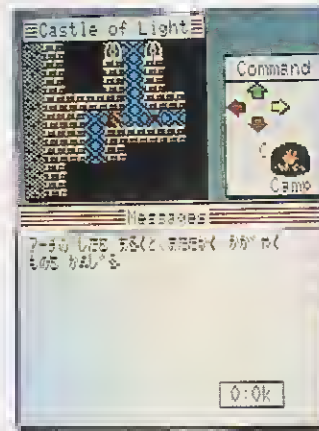
■これがライトプレーンの全体マップだ。上に見えるのがLIGHTの町だぞ。

な場所なのだ。

奥に進んで行くとアーチで飾られた、迷路状の道にでくわすだろう。そして、きまって2方向に道が分かれている。片方の道は行き止まりになっていて、そこのアー



■絶対に壊しちゃいけないのだ。



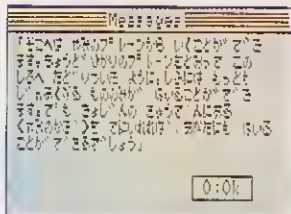
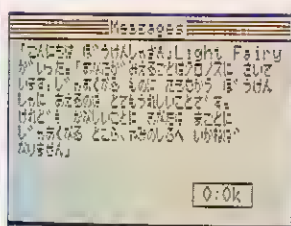
■これが聖なる光というものだろうか。



■彼女に会うためにやってきたわけだ。

子の下をくぐるとダメージを受けてしまう。カンを頼りに、正しい道を進んでいこう。

一番奥の部屋では、光の妖精がキミたちが訪れるのを待っている。いろいろな話を聞かせてくれるが、なかでも重要なのが闇の城の話だ。光の城のミラーイメージである闇の城には、悪しき心を持つ者しか



■悲しくはない。そのために旅を続けているのだから。
■巨人はなかなか手こわい相手。ちよつと苦勞するかも。

入ることができないのだが、「巨人の宮殿」にある闇の鍵を持っていれば、なんとか入れるらしいのだ。それから彼女は「ここに来た逆の道をたどって行け」とも話してくれる。つまり闇の城は光の城のミラーイメージ。内部のつくりも左右対称にできているということ。だから逆、なんだね。

ちよつと闇の城をのぞいてみよう

ひとまずフィルモンのところに帰って、彼の話を聞いてみよう。するとどういふことか、城を見つけたら帰ってこいといわれる。中の探索はまだ早いようだ。名前のとおり、邪悪な場所で強い敵ばかりだから、くれぐれも無理はしないように。

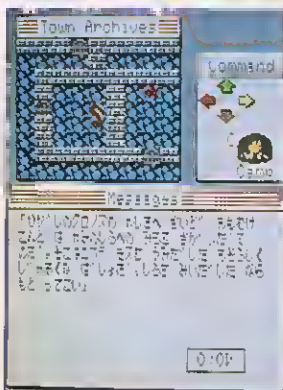
ところで城に入るための鍵は巨

人の宮殿にあることはわかるけど、肝心のダークブレンへの行き方がわからないって人、多いんじゃないかな？ もういちどライトブレンへの行きかたを思い出してみよう。たしかボタンが3つあって、なんとかとなんとかを押したあと、「+」を押したよね。これを逆にすればいいんだから、そう、「-」を押せばいいんだ。

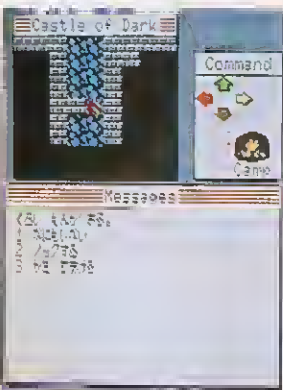
城にはいるとすぐ、巨大な門にぶつかる。もののしい雰囲気につつまれ、その「気」に圧倒されて足がすくみあがるほどだ。勇気をふりしぼって鍵穴に闇の鍵を差し込むと鈍い音を立てて門が開いた。すると、いきなり低い声が廊下に響きわたる。「ニカデモスはいない」。ひょっとしたら、ここはニカデモスの居城なのではないか？ 心の準備もできてないことだし、ひとまずフィルモンのところに帰ることにしよう。



■ダークブレンは、ライトブレンをひっくり返したような形をしている。



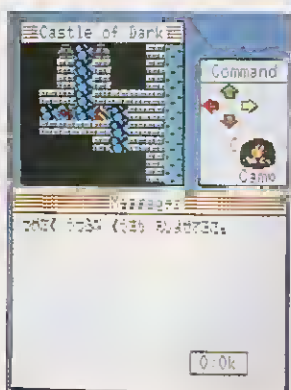
■城を見いだしたなら戻ってこい、フィルモン。



■光と闇、正反対の場所に行くのだから……。



■開けるのをちよつとためらってしまおう巨大な門。

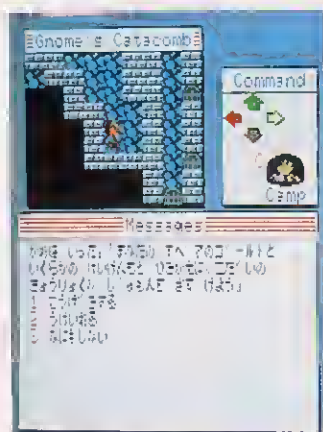


■背筋がぞつとするようだ。慎重に進もうね。

ノームの聖なる地下墓地

スカンドール島の東に位置する
ロッキーヒルズの町。このすぐ北
にあるのがノームの地下墓地だ。
闇の城の奥に行く前に、ぜひとも
立ち寄っておきたい。

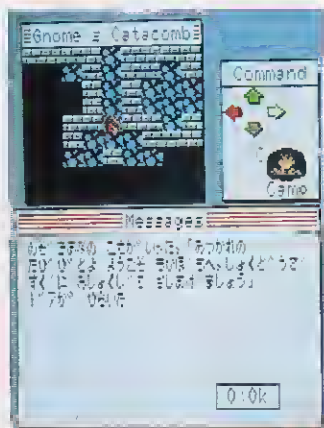
地下墓地へ入ると、入り口が閉ざされていて、鍵穴から誰かが覗いているようだ。ここで自分のパーティーにノームかドワーフがいるかどうか確かめてみよう。いたら問題はなし。ていねいに中へ招きいれてくれるぞ。残念ながないときは、あっさり門前払いされてしまう。町に帰ってパーティーを組み換えてこなくちゃいけないぞ。新しくキャラクターを作って育て直すことになるわけだから、ちょっと大変かもね。



●全部ってのはイタイけどしょうがない。



●例のへビが大好きなおいでもある。



◆このときはドワーフがいたのだ。ほっ。

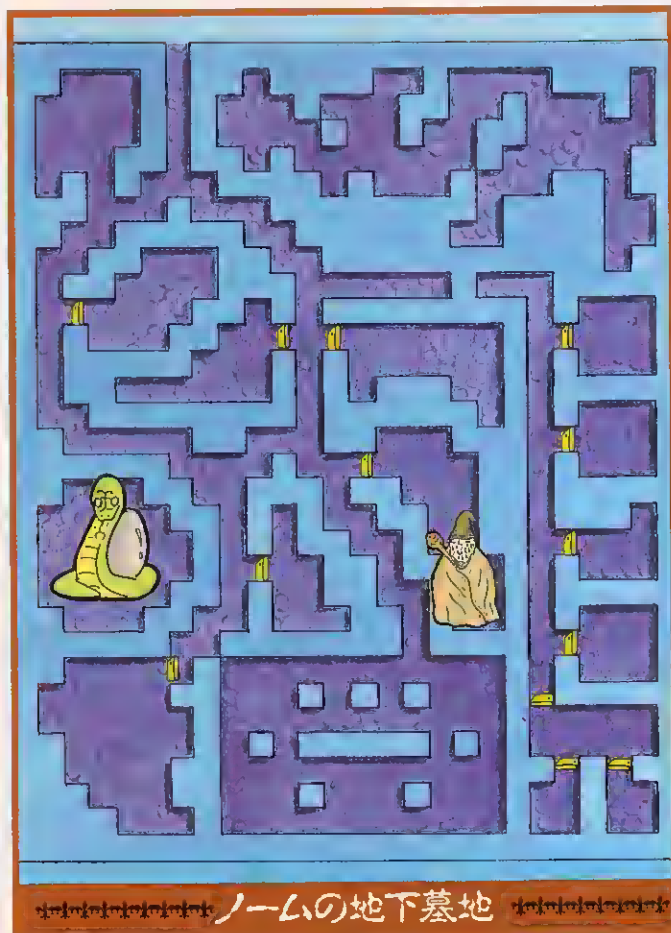
無事にはいることができて
も安心はできないぞ。出てくる敵
がけっこう強いので、一度に全部
まわろうなんて考えないで、少し
ずつ探索していこう。ここは得る
ものが多いのであせらずにね。

ダンジョンの中央には年老いた魔法使いがいて、パーティーの所持金ぜんぶとひきかえに、魔法を教えてやると言ってくる。所持金ぜんぶといっても、銀行に預けてあるお金まで持っていかれちゃうからたいへんなんだけど、それだけの価値のある重要な魔法だから、しかたがないのだ。あきらめて教えてもらおうね。

東のほうの部屋には強いピース
トが、ある武器を守っている。ゼ

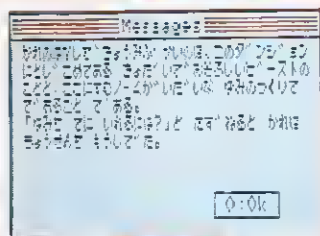


↑このにおいには耐えられないらしい。

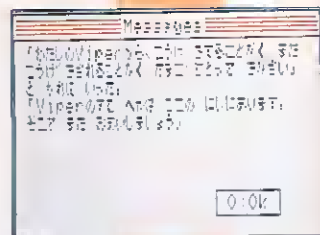


ひともほしいところだが、そのピーストが強いなんのって、もうハンパじゃない。だから手に入れたときの感動もひとしおだよ。がんばってちょうだい。

西の部屋にはバイパーというヘビが卵をまもっている。そして、一人のノームが「卵をバイパーと戦うことなく手にいれることができれば、いいものを差しあげよう」と、心くすぐられる話を聞かせてくれる。しかし、これがうまくいかないのだ。じつは、あることを前もってしておかなくてはならない。あることとは何なのか？



↑ノームの弓はきっと凄いものだろう。



◆そんな無理なことを言われても、困るぞ。

●見事に失敗した。前もってあるものを取り、そのままへびのところに行かなくてはならないのだ。いったん外に出て町に帰ると、もうダメなんだぞ。

Messages

ノーズがいう。「お前が」よくない。あとで「また
かりなれ、はい」

失敗

壮烈な戦いのまっただ中へ!

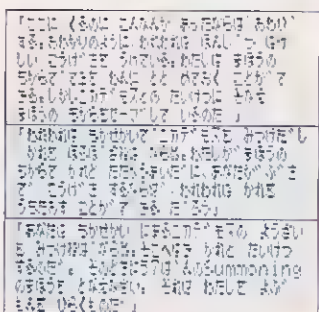
闇の城から帰ってきたパーティーに、フィルモンは「北の戦場に行き、ウッド卿に会え」と告げる。しかしここは戦場と名づけられているだけあって、出てくる敵がものすごく多く、しかも強い。ノームの地下墓地で手に入れた武器を最大限に利用してのりきろう。

中央に位置しているウッド卿のテントに入り込めたらもう安心。この中ではウッド卿の魔法のおかげで敵が出てこない。帰りのことを考えて傷ついた体を癒しておこうね。さあ、奥にはたのしい味方、ウッド卿が待っているぞ。

彼に会うとまず、ニカデモスのワンド(杖)について書かれたスクロールと、ダークブレンについて書かれたスクロールを手渡される。そしてニカデモス打倒のため、共に戦おうと提案されるのだ。ニカデモスと対決する日は間近にせまっている。もう一度、闇の城へ向かうときがやってきたのだ!



■やっとウッド卿に会うことができた。



■計画はうまくいくのだろうか……。



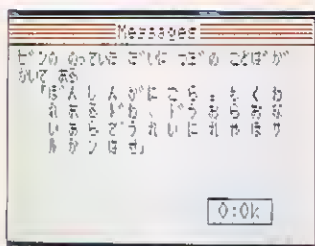
再び、闇の城に向かう

闇の城に行く前に、どうしても取っておかなければならないものがある。そう、ワンドだ。いったいどこにあるのか。これは自分で探してほしい。案外身近なところにあるんだぞ。

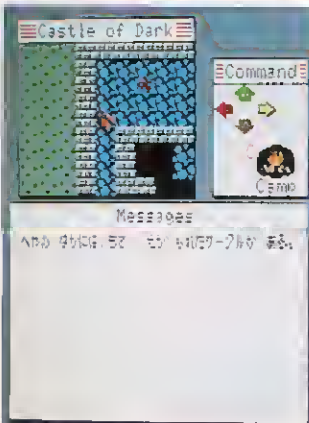
いよいよ城の中の探索だ。すぐに3つの壺があることに気づくだ

ろう。この壺にはそれぞれに暗号が記されている。かなり長いもので、解読するのはちょっとたいへんかもしれない。でもきちんと並べて、ある規則性に従って文字をひろってゆけば、必ず読めると思う。それでもわからないっていう入に、ちょっとヒントを教えましょう。「サークル」という言葉を見つけ出して、その順番でほかの言葉も読んでいけばいいのだ。これでもうわかったよね?

前にも書いたように、この城の内部は光の城とちょうど対称になっている。もちろん、光の城にあった迷路状の道もちゃんとあって道を間違えるとダメージを受けてしまう。そして、部屋には血で



■3つの壺に書かれている文字を縦に並べて、じーっとながめているとわかるかもしれない。キーワードは「サークル」。



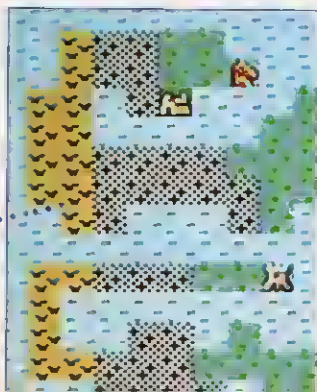
■この部屋が怪しい。キット何かある。



■さあ、どうする? 間違えるなよ。

描かれたサークルがある。この上に立ってワンドを〇〇〇すると、パーティーはとんでもないところに飛ばされ、ニカデモスの本拠地にのりこむことになるぞ!

いったい
ここはどこなの?



ラプラスの魔

謎めいた幽霊屋敷の地下にある五芒星。そのさきには、パラレルワールドに存在する巨大なラプラス城があった。いったい何が待ち受けているのだろうか。



■ハミングバードソフト MSX2 7,800円[税別] (2DD)

うれし、楽しい、ラプラス城

幽霊屋敷として名高かったウェザートップの館。ゴーストハンターとして屋敷に乗り込んだのはよかったけれども、あれよ、あれよといううちにこんな城にまで来てしまった。じつをいうと、ここはパラレルワールドと呼ばれるとこ

ろで、この世界に住む魔物がウェザートップの館に迷い込んでいたらしいのだ。これで幽霊屋敷の説明はつくが、じゃ、いったいこのパラレルワールドはいつ作られたのか、また何のために作られたのか、謎は深まるばかりなのだ。こ

こは信じられないほど広いから、少々の困難は覚悟しておこう。

降参してくる敵から得られる情報で、この城はモルディブという人のすみかで、モルディブはラプラス公に仕えている。そしてウェザートップの主ベネディクトが、ここの上の階に逃げ込んだらしい

ことまでわかっている。これを頼りにして、城の探索に向かおう。

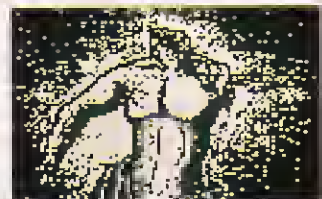
一番北にある大広間には、五芒星があって、幽霊屋敷にあるものとつながっている。最初のうちは、ここから探索を始めなくてはならないのだ。じつをいうと、五芒星はほかにもいくつか城の中に散らばっていて、「MPいどう」のスキルを習得すれば、城と屋敷の間を自由に行き来できるようになる。早めに覚えておこうね。

ところでこのスタート地点の大広間には4体の彫像が立っている。何か不思議なものがあつたらすぐ調べる習慣は、すでに幽霊屋敷で身につけているだろう。素通りせずにラプラス城でもおなじようにやるのが肝心だぞ。

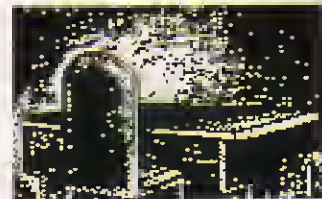
1階は比較的にじわんなワナが少なく、イベントを楽しみながら鼻唄フンフンで歩き回れちゃうぞ。



ラプラス城
1階



■言なしの彫像。始めからなかったのか。それとも、故意に壊されたのか。



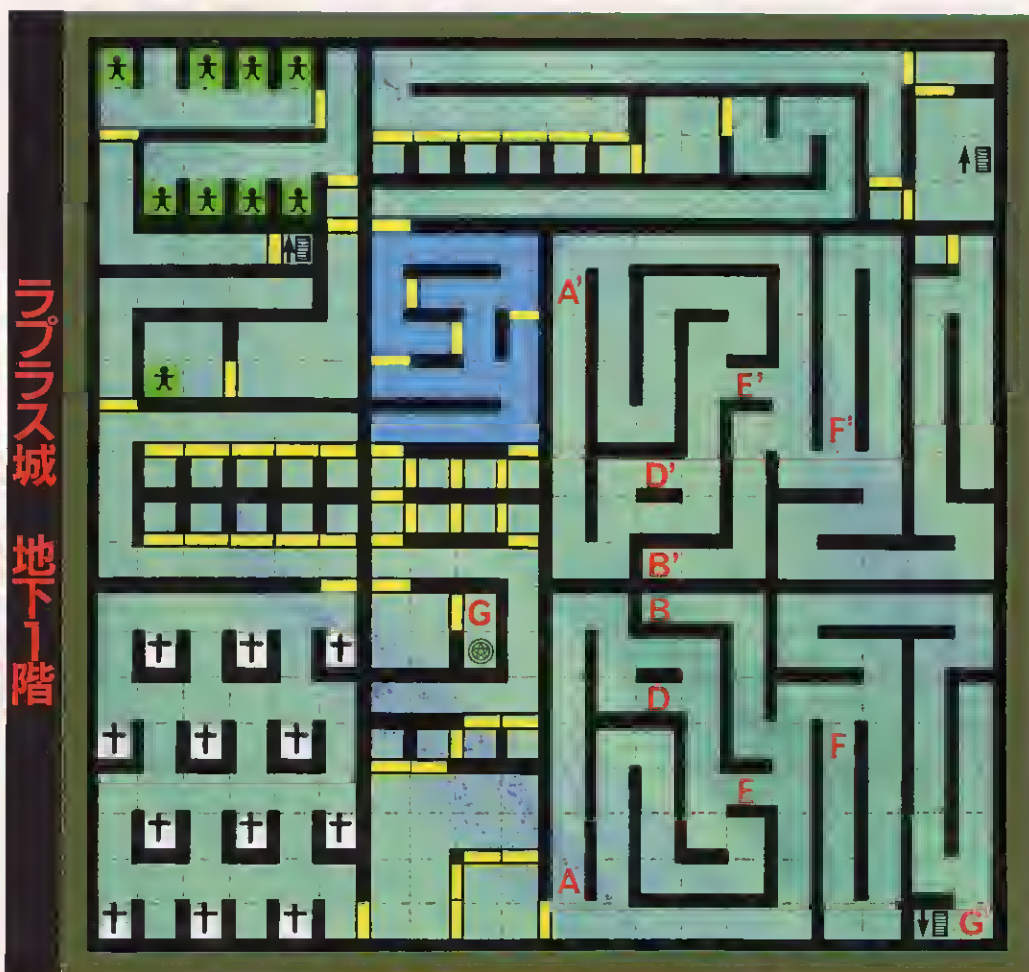
■ラプラス城にも机がたくさんある。もちろん、念入りに調べておこうね。

ただ、南の一角が閉鎖されていて行き方がわからない人が多いかもしれない。そんな人は、まず壁を調べてみよう。きっと隠し扉を見つけることができるはずだ。行きづまったら、まず壁を調べる。これ、ラプラス城での鉄則だ。

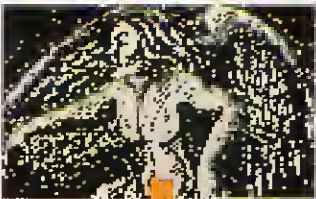
それから、知らないうちに変なところを歩いていて、つてことが結構多い。どんなところにワナがあるかわからないので、へんだな、と思ったらコンパス片手にゆっくり調べてゆこう。座標を一步步調べていけば、ここで飛ばされたなってわかるからね。それにいつ壊れるかもしれないから、余分のコンパスも持ってゆくべしだな。持ち物がいっぱいになっちゃうよ、なんて言ってもしょうがないのだ。必要なだからさあ。

4体の彫像がある部屋の南どなりに、わりと大きい部屋がある。この部屋の南の壁には、魔術の呪文のような言葉が書かれてあるんだけど、どうも読めない。これを解読できるのはディレクタントだけだから、つれてきて解読してもらおう。この部屋にある五芒星と関係の深いことが書かれてあるぞ。

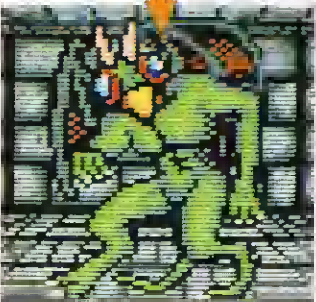
ラプラス城 地下1階



人がたくさんいて、賑やかなのだ。



像を調べると



すかさず降参しよう

1階を回り終えたら、北東にある下だりのはしこで地下に降りてみよう。五芒星がある以外とりわけ何かがあるというわけじゃない。入り組んだ道と、多数の小部屋。西のほうにはウェザートップの館と同じく墓がたくさんある。あのときはやむを得ない事情があって墓荒らしのようなマネをしたけど、やっぱりいけないことだし、なによりうす気味悪いので今回はそっとしておこう。一番南の部屋には、大きなサファイアをはめ込んだ不気味な像がある。調べるとガーゴイルが現われ、急に襲いかかってくる。精神攻撃を多用すればそんなに怖くはない相手だ。むしろ重要なのは、その奥に広がる「鏡の



▲触ると熱い炎の像(あたりまえか)。あれ？ 上にも同じことを書いてらあ。

間」だ。あちこちに鏡が置かれていて、調べてみても何もでてこない。いったい何のためにあるのか。

いきなり考え始めてもわかるわけはない。いいや、つてカンジで鏡に向かって一歩踏み出す。するとアラアラ、変なところに出ちゃった。そう、ここの鏡は通り抜け

られる。そして対称になっている部屋の反対側にでられるようになっているのだ。こうして歩き回ってみると、入ることができない小部屋が2つあることに気づくだろう。ドアには「この扉を通るもの、すべての望みを捨てよ」とある。むこう側には何かがあるのか？

牢屋に閉じ込められている人たち

1 階のスタート地点となる、大広間に立っている4体の彫像。このうちの1体に戦いを仕掛けてすぐに降参すると、地下1階の牢屋に閉じ込められてしまうのだ。牢の扉を揺すってなんとか出ようとしていると、番兵がやってくるのでやっつけてしまおう。牢屋の鍵が手に入るぞ。外に出たら気がつくと思うけど、ほかにたくさんの独房があって、それぞれに囚人が1人ずつ捕らわれている。

気をつけてほしいのが、彼らを仲間にするができること。ラ

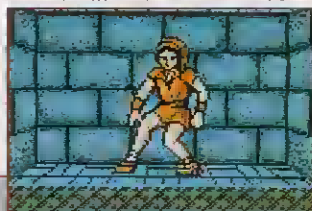
プラス城の情報が聞き出せるし、何よりも強い味方になるからみんな仲間にしたいぐらいなのだ。だからすこしレベルを上げて、1人分余裕を作ってから（つまり3人パーティーで）いくといいぞ。

それから一回り大きい独房には、とっても重要な人物がいるのだ。その名も、「けんいちろう・くさかべ」。いろいろ城の情報を知ってるし、レベルが高く強力な霊能力者なのだ。何としてでも見つけ出し、解放してあげよう。ラプラス城の探索がぐっと楽になるはずだ。



カーソルで「えらんで」「リターン」キーをおして「さ」いアレックス・クインが、「はなす」「し」まのおは「あ」さんが「しん」は「いた」。さかいて「つ」れてい「っ」てくれよ」
パーティーにくわえますか？
(HIT Y OR N)

●おれが3階につれてってやるよう。



た「れ」か、「は」なしますか？
カーソルで「えらんで」「リターン」キーをおして「さ」いアレックス・クインが、「はなす」「し」まのおは「あ」さんが「しん」は「いた」。さかいて「つ」れてい「っ」てくれよ」
パーティーにくわえますか？
(HIT Y OR N)

●こいつとは、仲良くしたいなあ……。



キーをおして「さ」いアレックス・クインが、「はなす」「し」まのおは「あ」さんが「しん」は「いた」。さかいて「つ」れてい「っ」てくれよ」
パーティーにくわえますか？
(HIT Y OR N)

●たしか妹さんは1階にいるはずだ。



キーをおして「さ」いアレックス・クインが、「はなす」「し」まのおは「あ」さんが「しん」は「いた」。さかいて「つ」れてい「っ」てくれよ」
パーティーにくわえますか？
(HIT Y OR N)

●ちょっと怪しい奴だな、まったく。

2階はいりくんだ

ここは迷路の階と呼ばれているだけあって、構造が複雑になっていて、ワナもそこらじゅうに仕掛けられている。落とし穴なんかもあって、よほど慎重にやってゆかないと何度も往復するはめになるぞ。ここはコンパスを3つぐらい持って行って、全部壊れるまで使いきるつもりでやってね。

1階から2階に上がるには南東にある上ぼりのはしごを使わなくてはならない。しかしここにもワナがあるので、コンパスで座標を調べながら、またどこかに隠し扉がないか、よく注意して歩いてゆけば何とかなるはずだ。

そこをぬけると、南西の部分に行ける。ここには謎を掛けてくる人物が3人いるから挑戦してみよう。ただしどれも難解なものばかり。答えはこのゲームに関係したものなんだけど、やっぱり難しい。おまけに、答えられないと攻撃されてしまうから、自信のない人は近寄らないほうがいいかもしれないね。

次が「ゲームマスターの迷路」と呼ばれる部屋。そこには100の小部屋があり、すべての部屋を通り抜けないと先には進めないようになっている。これはそんなに難しい



頼れる男、けんいちろう・くさかべ

なまえ	けんいちろう・くさかべ
20オ	レベル11 男 11.00ル
しよし	きん 0\$
けいけんち	12346
せいめいりょく	60(60)
せいしんりょく	227(227)
	スキル
たいりょく	18 MPてあて 9
ふんせきりょく	18 MPせんとう 9
いしりょく	13 MPそうさく 9
ちかくりょく	17 MPいと 9
みりょく	18
うん	11
アイテム	
コンパス	ぼ「うた」んふく
ご「ふ」	ご「ふ」
かい「ふ」つしよ	ライト
てが「み	



●すでに少しレベルアップさせたけど、始めからこんな感じでほんとに頼れるやつだ。



どうしますか？
「えらんで」「リターン」キーをおして「さ」いアレックス・クインが、「はなす」「し」まのおは「あ」さんが「しん」は「いた」。さかいて「つ」れてい「っ」てくれよ」
パーティーにくわえますか？
(HIT Y OR N)

●つい、手がのびてしまう。すると……。



とる
カーソルで「えらんで」「リターン」キーをおして「さ」いアレックス・クインが、「はなす」「し」まのおは「あ」さんが「しん」は「いた」。さかいて「つ」れてい「っ」てくれよ」
パーティーにくわえますか？
(HIT Y OR N)

●やはり。うまい話は転がってないのだ。

迷路の階だ

ことじゃないよね。いちどクリアした迷路は [ESC] キーを押せば抜けられるし、わりと親切な仕掛けになっているから、さっさとやってみよう。残るは北東の部屋のみだ！ いけえ〜!!

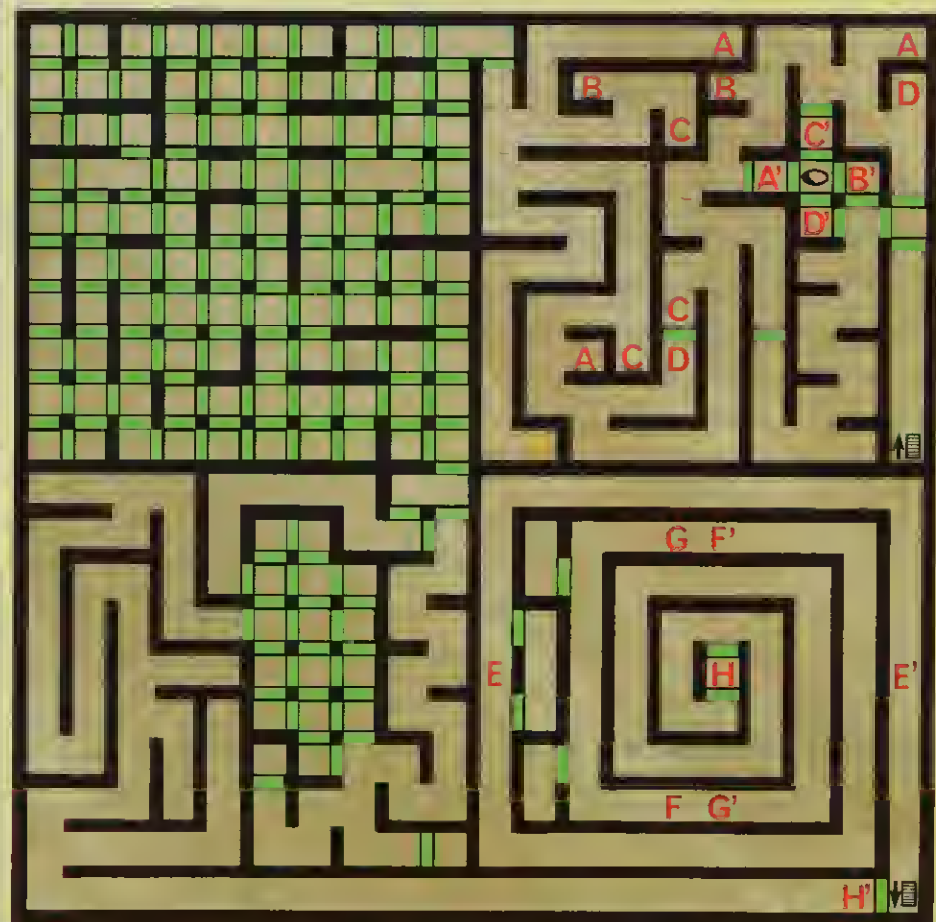
最後の北東の部屋には予想どおりというか、なくちゃ困る、上ばりのはしごと五芒星がある。やっぱりワナがたくさんあるので、そこらへんを注意しながら、落とし穴にも気をつけて歩こう。



ろうし"んか"あらわれた
『ここまで、たど"りついた"の
さすが"し"や。
それで"は、つき"のめいろのひみ
つをおしえよう。
かへ"のくぼ"みに、はいらぬよう
にすることし"や』

■やった！ ゲームマスターの迷路をクリアしたぞ！ たいしたことないな。

ラプラス城 2階



ラプラス城はまだまだ広い

やっと2階まできたのだが、じつは地上は5階まで、地下は2階までであるらしい。まだまだうーんと広いのだ。なんかクラクラしそうだね。ウェザートップの館が懐かしく思えてくる。

でも、ここまで来られた人なら少しコツのようなものがつかめたんじゃないかな。行きづまったら、まずは壁を疑ってみる。どこか通れるんじゃないか？ それがだめだったらあらゆる情報を集めてみる。図書館、牢屋に捕らわれている人、敵を尋問して得られる情報。すべてを当たってみよう。そのためには搜索のスキル、尋問のスキルを上げておかなきゃいけない。もちろん戦闘のためのスキルもね。

なるべく早めに最高値の9にまで上げておくと後が楽になるよ。

ラプラスの魔って、ほんとすごいゲームだと思います。やたらに

広いだけのマップじゃないし、イベントも多彩で数も相当なものだ。敵がちょっと強くて、手加減が少し欲しいところだけど（それとお金もね）、そこらへんを大目に見れば、なかなか楽しめるぞ。やってみれ、やってみれ。



★地のエレメントが床から出てくる。

この謎を解くことができますかあ？

ラプラス城の2階で謎をかけてくる3人。このうちの1人に、「召し使いの頭」というキャラクターが登場する。召し使いの頭なんて、

あまりお目にかかれたいタイプだね。謎解きに失敗して戦うはめになると、なおさらそんな気がする。つい、やつけたくなるな。



どひ"らをあけてまえとすすむ
まし"やつしか"あらわれた
なぞ"かけを、してきました
『つかうひとはみえないし、かう
こともて"きない"。そして、みん
なか"かなしむものは、なんで
しょう？』



どひ"らをあけてまえとすすむ
おおどこか"あらわれた
なぞ"かけを、してきました
『いつもふたりいっしょだ"けれ
ど、なかが"わるい。か、なかま
か"ちかついてきたら、ひ"った
りどひ"つ"くのなんだ"ア』



た
なぞ"かけを、してきました
『い、ふ"んにはみえないか"、
すへ"てのひとはみえる。
わたしのなかには、すへ"てか"
ある。さて、わたしは、た"れて
しょう？』

ハイディフォス

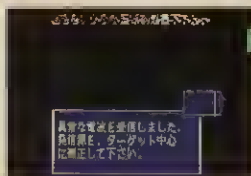


『サイコワールド』で、あっと驚く横スクロールを披露してくれたヘルツの最新作は、これまたびっくりの横スクロールシューティングゲームなのだ。今回は前半の3面までを軽く紹介してみよう。

■ヘルツ MSX2 7,800円[税別] (2DD)

MSX2の最大のネックだった横スクロールを、完璧に克服してしまったヘルツ。前作『サイコワールド』に使われた、あのスクロールでシューティングゲームを！ というユーザーの熱い要望に応えるべく作られたソフトが、この『ハイディフォス』なのだ。これがすごいものって、とにかくめづかしい。わけがわからないくらい高速にスクロールする面なんかもあるのだ。これでもうMSXの横スクロールは目に悪いなんて言わせないぞ。

STORY



こちら、タウ1星系の惑星Tiar
あなたの力がどうしても必要です。

ここ数年、タウ1星系の惑星が原因で、
我が惑星Tiarの気象、重力、自然の
システムが変動を繰り返しています。

貴族達は、この世界的危機に参じます。
惑星Tiarを救済しようとしているのです。

惑星の星と似た星は、あなたの星も太陽系の
地球だけの事です。
惑星は地球へこの信号を送り、その信号を処理
して下さった方々に銀河系の正義のために闘って
もらっているのです。

ある日、軍のレーダーが異常な電波をキャッチした。それはエリダヌス星系、惑星ティアから発せられたSOS信号だった。惑星ティアは、太陽の黒点増殖による

異常気象のせいで壊滅の危機に瀕していた。さらに始末の悪いことにその黒点異常は異次元の侵略者まで呼び寄せてしまったのだ。惑星ティアの運命はいかに？

惑星Tiarを救って下さい。
ありがとうございます！ Trueのご加護を！

応答の電波を発信しますか？
発信する
発信しない

突撃!!



Schecter シェクター

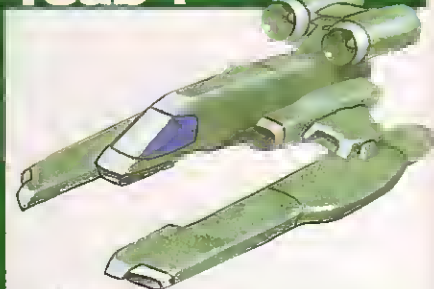


深海用小型原子力潜水艦だ。初めはまずこの船に乗ってスタートする。性能はまあまあといったところ。

5タイプの兵器を乗りこなせ!!

このゲームには5種類の戦闘兵器が登場する。それぞれ武器や性能が異なっていて、場面によって乗り換えて使う必要があるのだ。乗り換えは各ステージのPITで行なうことができる。各兵器の特徴をつかんで、効果的に使用しよう。

Tsub-1 ツブ-1



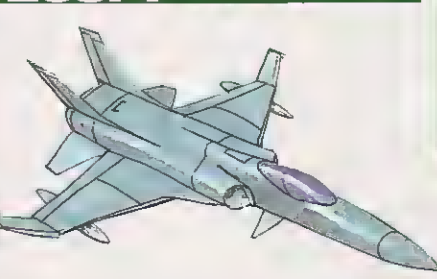
特殊潜航艇。もちろん海の中でしか行動できないぞ。標準でミサイルを装備しているので攻撃力は大きい。

ATF-V



FX次期主力戦闘機。ステージ2からの登場となる。運動性能は抜群なのだが、攻撃力がやや弱い。

LesPF レスPファイター



自軍の主力戦闘機なのだ。ATF-Vと比べると運動性能はやや劣るが、攻撃力は多少アップしている。

Strat-C.B ストラトCホバー



高高度爆撃機で、成層圏、対流圏、大気圏外と幅広いエリアで活躍するのが特長。後半の主力兵器だ。

STAGE 1

深海の船の墓場だ!



★さあ、作戦開始だ! 侵略者を倒せ!



★アイテムを取ってパワーアップしろ!

侵略者撃滅作戦の開始地点は海の底だ。海の中ということなので、この面の自機は当然潜水可能なシエクターか、Tサブの2種類だけだ。ゲームがスタートしたばかりのときは自機の攻撃力はほとんどない。敵を倒すことよりも、アイテムを取って、パワーアップする

ことに専念したほうがいだろう。この辺りには後方から出現する陰険な敵キャラはほとんどいないから、バックHYDEはあまり必要がない。フォワードかリボルブHYDEを上下に装着するのがベストだ。

さて、このHYDEアイテムを取る時に注意しなければならないことがある。HYDEはアイテムを取る時に、自機が上から取れば自機の下側に、下から取れば上側に付くということだ。せっかくりボルブHYDEを装備していたのに、アイテムの取り方を間違えてほかのものに変えてしまった、ということがないようにね。

このステージの基本ルートは、海底洞窟や船の墓場といった海底

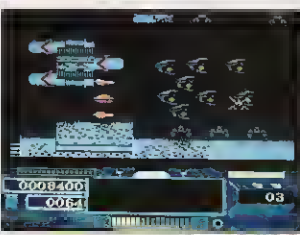
を突き進むルートなんだけど、このほかにバイパスという裏ルートも存在するのだ。こっちは南氷洋や氷山の



■強敵はほとんどいない。楽勝だね。



■あと少してPITだ。それまで耐えろ!

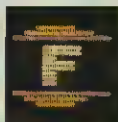


■うーん、なめらかなスクロールだなあ。上に行く空路だ。

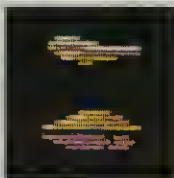
特殊ウエポンHYDE

HYDEというのはオプション兵器のこと。これを自機の上に装着して攻撃力を増加させるのだ。

フォワードHYDE



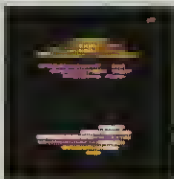
このアイテムを取ると前方攻撃専用のHYDEが付く。攻撃力は自機と同じ威力だから、上下に付ければ攻撃力は3倍だ。



バックHYDE



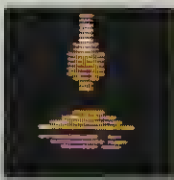
これは後方攻撃用のHYDEだ。敵は後方から出現することもあるので、場所によってはかなり有効な兵器だろう。



リボルブHYDE



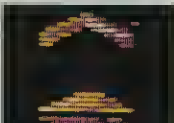
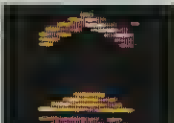
このHYDEは自由に回転させることができ、攻撃方向を、前、上(下)、後ろと変化させられる。一番便利な兵器だ。



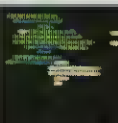
ディフェンスHYDE A, B



このふたつは自機を守るバリアの役割をするものだ。上のタイプは敵の弾を受け止めてくれるもので、下のタイプは上下の壁に激突するのを防いでくれるものなのだ。

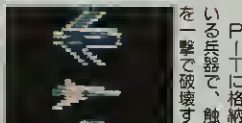


ミサイル



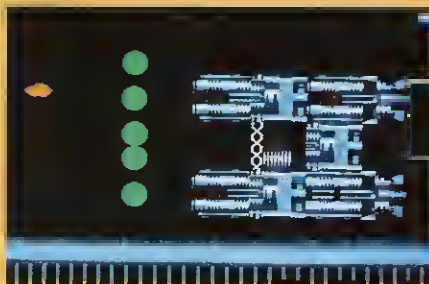
Tサブ専用の兵器で、連射のきくミサイルを斜め下に発射する。

ハイパーX



Pーに格納されている兵器で、触れた敵を一撃で破壊するのだ。

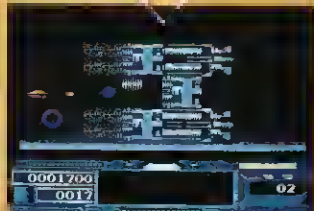
BOSSは巨大潜水艦!



★でっかい弾を同時に6発も撃ち出してくる。弱点はバリアに護られているから、まず上下の砲台を狙おう。



★砲台を破壊したのはいいけれど、かえって相手を怒らせちゃったみたい。



★うわー、怒って体当たり攻撃を始めたぞ。早く倒さないといけない、こりゃ。

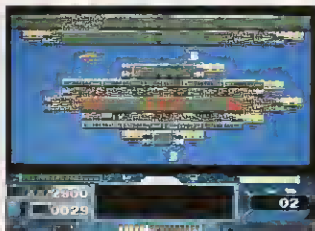
ステージ1のボスは巨大な潜水艦だ。上下の砲台から3発ずつ弾を撃ってくる。また、ときどき自機めがけて突っ込んでくるぞ、潰されるなよ。砲台を破壊すると、中央のバリアが消え弱点がむき出しになる。が、手負になったボスはさらに攻撃力を増すぞ! 最後まで気を抜くな!

STAGE 2 異世界が舞台だ!

このステージは失われた異世界が戦場となる。霧の世界、水晶の谷といった、見えない場所を突き抜けていくのだ。戦場が海から空に移ったので、自機も潜水艦から戦闘機に乗り換えた。ここではATF-Vが活躍することになるぞ。



▲場面はうってかわって、一面の砂世界。



▲とにかく連射。ひたすら連射なのだ。

さて、このステージにもパイバスは存在する。どっちを通っても、PITやボスキャラは同じだけれど、



▲そろそろ敵キャラの数も増え始めた。

パワーアップの種類や数、敵の攻撃難度とかは変化するから、どちらを行くかはキミの腕しだい、といったところかな。



▲敵や障害物をかわしながら、アイテムを取らなくてはならない。

▲敵の前線基地に突入。攻撃がやたら激しい。高速で突破するぞ。

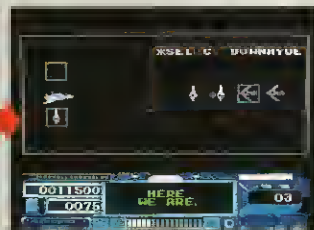
PIT(架空防衛迎撃システム)でひとやすみ



▲ビーコンの指示にしたがって進入すれば、あとは自動操縦でPITに入る。



▲PITのなかで自機の乗り換えができる。ステージによって有利なものを選ぶ。

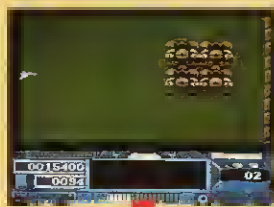


▲PITでHYDEの付け替えをすることもできる。PITにしかない兵器もあるのだ。

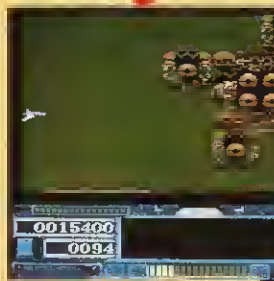
各ステージの中間ポイントには自軍の補給ベースがある。これはPITと名付けられていて、ゲームの休憩地点となっているのだ。ここででき

ることは、自機のダメージ回復と自機の乗り換え、HYDEの付け替えなどだ。もちろん、ゲームをやっているキミ自身の休憩にもなる。

巨大有機体出現!



ステージ2のボスは異次元の巨大生物だ。4本の腕を回転させながら、自分自身も画面の中をぐるぐると動き回る。弱点は体の両側に付いている口なのだが、動きが速いうえに腕でカバーするからなかなか弾を当てにくい。自機の攻撃力が弱いと、かなりの苦戦を強いられるだろう。このボスの場合、腕から逃げようとするあまり、上下の壁に激突して死んでしまうケースも多い。操作には細心の注意を払おう。



まわるぞー!
はやいぞー!



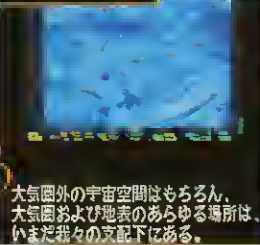
そのとき 謎の通信が!

ステージ2をクリアすると、2回目の通信が入る。しかし、これは仲間からのメッセージではなかった。大胆不敵にも、敵侵略者からの無条件降伏の勧告だったのだ。ムカツクー! こうなったらとことん戦うのみだー!!



ファルス司令官、通信回線に何者かが侵入しました。

きこまじの
いなりなるか!!



大気圏外の宇宙空間はもちろん、大気圏および地表のあらゆる場所は、いまだ我々の支配下にある。

おまえたちがこれを認めない場合は、容赦なく制裁が加えられるであろう。



秀でた我々が、争ったおまえたちを導くのは、あまりに当然だ。

STAGE 3 敵の要塞都市へ突入!

ステージ3は敵の要塞攻略作戦だ。敵の基地の中を進むわけだから、当然難度はグリーンとアップしている。敵キャラも陰険な動きをするものや、かたいキャラが多くなっている。キミの腕の見せどころといった感じだな。

この面にもなぜかPITは存在する。しかし、やはり敵の勢力下ということで、エネルギー補給をするのが限界のようだ。つまり、この面では自機の乗り換えはできない。ステージ2のPITで、なるべく強力なものに乗っておこう。



▲ついに敵の要塞都市にたどり着いた。ここが山場だ。



▲壁に激突したら、ひとたまりもないぞ。



▲敵もかなり手ごわくなってきている。

この面には高速スクロールエリアがたくさんある。攻撃の激しいポイントをいっきに突破してしまおうという設定なのだろう。絶対多数の敵の中を、高速で突き進むのは、気持ちがいいけどむちゃくちゃ難しい。ノーダメージで抜けられるかな?



▲この要塞都市は敵の本拠地じゃない。こんなところで死ぬわけにはいかない!



▲出ました、高速スクロールエリア! うげー、攻撃がかわせないー。死ぬー。

Items



シールド回復

シールドのエネルギーを1ポイントだけ増やしてくれる。



ボーナスポイント

取ると得点にボーナス点が加算される。点稼ぎアイテムだな。



1UP

文字通り、自機のストックが1機増える。見つけたら取ろう。



スピードチェンジ

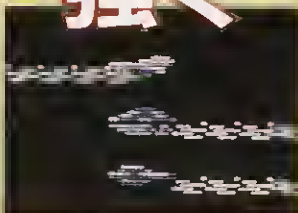
取るたびに、自機のスピードが高速、低速と切り替わる。



パワーアップ

2個取ると自機の攻撃力が1段階上がる。死んだらもとに戻るぞ。

こんなに
強く

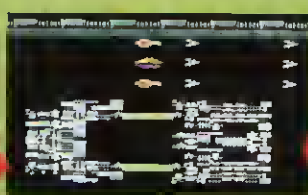
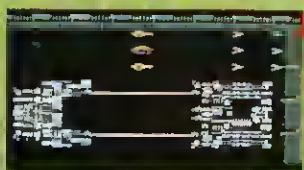


なりました

ボスはとってもイカした巨大メカだぞ!!



トラクタービーム
ON!!



合体!!

▲▲▲しばらくすると今度は合体し始めた。ビームに触れてもあの世行きだぞ。

中に入ると……

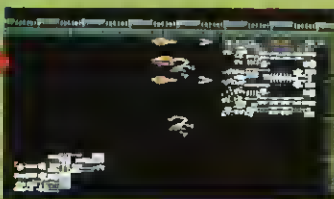


つぶされるー!



分離っ!!

▲▲いきなりふたつに分離して攻撃を始めた。真ん中にいないと激突しちゃうよ。



この面のボスはなかなかイカしたやつなんだ。いきなり現われたかと思ったら、パカッとふたつに割れて上下に移動しながらサコキャラを放出してくる。で、しばらくそれが続けたあと、こんどはトラクタービームを出して合体してしまうんだ。ははあ、なるほど、

合体するとき中央の空間に入っただけで攻撃すべいいんだ。と、思うでしょ。そう考えたキミはすでに敵の罠にはまっている。中に入ると左から壁がドンドン押し寄せきて、なす術もなく潰されてしまうのだ。これにはまいった。敵もなかなか頭がいいらしい。

What's Michael?



平和な毎日を送っていた猫のマイケルであったが、ある日、愛する妻のポツポが誘拐されてしまった！ 主人夫妻は出かけているし、こうなったら頼りになるのは自分しかいニャーいっ！

■マイクロキャビン MSX2 7,800円[税別] (2DD)



★猫があくびをすると、指を入れたくなりませんか？

ああ、幸せな生活だニャ

あのマイケルが、表情をコロコロ変えながら活躍しちゃう、このゲーム。マイケルファンはもちろんのこと、猫ファンには見るだけでも楽しい。特に、猫と同居している人にはたまりません。

さて、主人公のマイケルは、なんてことはない平凡なマンションに住む小林家に飼われている猫。基本的にはこの家にいるけれど、自由奔放なマイケルには不特定多数の別宅がある。一人暮らしの男や普通のサラリーマン、やくざのもとへ帰ることだってあるのだ。

なまいきなことにマイケルには奥さんや子どももいる。奥さんはポツポという真っ白な猫で、子どものミニケルはマイケルそっくり

のかわいい子猫だ。

ゲームは小林家の居間からスタートする。ここにいるのは、マイケル、ポツポ、小林家のパパの3人(?)だ。うっかり爪でもごうもんなら、パパに怒られてしまう。ま、ゲームオーバーにはならないからいいけれど。ポツポと話をしよう。最近、猫の誘拐事件が多いんだって。ふーん、それはそれは。なんてまるでひとごとの気分。

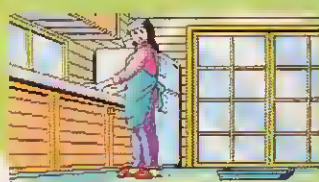
台所には小林家のママがいるぞ。ウニャウニャ鳴いていると、お腹がすいているのかと思って、猫缶ゴージャスカットをくれるのでもらっておこう。



小林家にて

んま、マイケルのオトイレ姿！あまり人に自慢できるような姿ではないけれど、マンション内ではセーブするたびに、こんなマイケルを見なければならぬ。かわいいと思えばみんなかわいい。

小林家はパパとママ、そしてもう1人、たまみちゃんという女の子がいる。マイケルがいかにもみんなに愛され可愛がられていても、勝手気ままに飽きっぽいという持つて生まれた猫の性格は直らない



ので、ときどきほかの家へ泊まりに行ってしまう。

最近猫世界にとっても、なかなか物騒な世の中で、マイケルたちの近所でも猫が誘拐されたりして、うーん、心配だニャ。



★怒るとこわいけど、ふだんは優しいぞ。左のイスの上にいるのがポツポだ。
★本当はお腹がすいてるわけじゃないんだけど、「猫缶」をもらってしまった



★お、この動きはまさしくカニだな。



★しょうがねーな、マイケルは。

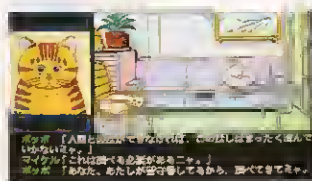
居間に戻って話を……。うーん、ポツポとは話せるんだけど、パパやママとは話ができない。そりゃ人間だから仕方ないけどさ。気分転換に散歩でもしてこよう。

ちょっと歩いて、小林家に戻ると、あら、ポツポしかいない。2人とも出かけちゃったんだそーな。それにしても、人間と話ができないのはゲームの進行上、とっても不便だニャー、ってことで言葉が通じる方法を探すことになった。探しに行くのはもちろんマイケルの役目。ポツポはお留守番だ。

だけどマンションの住人は留守が多いし、どうすればいいのかわ

からない、困ったニャー……って困っていてもポツポは一緒に困ってくれない。あらら。

これはゲームデザイナーさんをお願いするしかない。4階にデザイナーの部屋があるので、しつこくチャイムを鳴らそう。人間と話せるようにしてもらったら、ポツポの待つ小林家へ……。

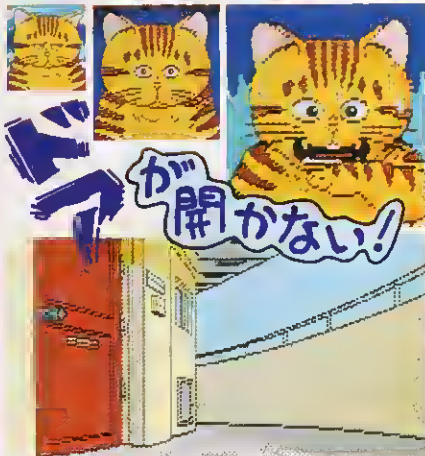


★ポツポひとりにしておいていいのか？

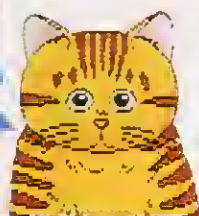
ポツポが消えた！

ポツポー、やっと人間と話ができるようになったよー……ニャ！ ドアが開かない！ うーん、チャイムを鳴らしても反応がないぞー。ポツポはいったい……。

その場でじっと考えてみる……もっとよく考えてみる……さらに深く考えてみると、うわー、なんかとっても恐ろしい考えが浮かんできてしまったー！ ポツポは誘拐されてしまったのだ！



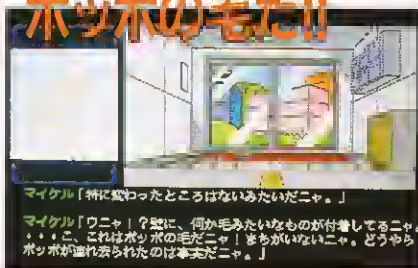
★ドアが開かないよー。ポツポがカギをかけるわけないし……。どうすればいいんだーっ。



ビンボーン、バグダ
 コウノミヤ、チャットと君、そこではころがでてくれないか？
 マイク「うん」
 河津山崎「たのむよ、たった一度でもゆらにころがてくれよ。」

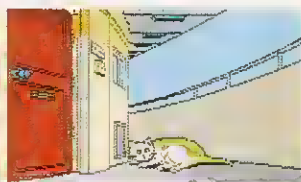
小林家の台所で手に入れた猫缶
ゴージャスカットを含めて、マ
ンションの中では全部で6つのア
イテムを集めなくてはならない。

ポッポの毛だ!!



それにしても、このマンションにはまともな人間が住んでいないのかーっ、というくらい、ここの住人はヘンな人が多い。2階に住む、通常スキニップの男。こいつは猫の真似をして、やたらと猫にスキニップを求め

4階	工事中			
3階	H	小林	N	デザイナー
2階	B	?	S	OL
1階	山村	管理人	J	K



表札に何も書かれていない、という部屋が2階にある。ここで休憩を取ると、ミュージックモードになって、好きなBGMを聴くことができる。まだ
たいした手がか
りも得ていない
のに、くつろい

玄関が開いたら、いよいよ街に出て調査するぞーっ。

猫好きもここまでくれば病気なんじゃないかな。ま、やくざKは協力的なのでいいとしても、スキンシップの男は気持ち悪いだけだなあ。

この人たちのよ



● けつこうマイケルと仲が良かったりする。
● これで猫になったつもりなんだろうか。

アイテムを集めろ

猫缶
キャット
ゴージャス



うだけあって、高

缶切り

◆2階の空き部屋で拾える。自分で使えるのかな？



タバコ

■小林家の前で発見。犯人はタバコを吸うヤツだな。



ちくわ

■しらされたすえ
に、やつとひしか
らもらったものだ



いぼし

●ポツポの写真と同様、やくざKからもらえるぞ。



ポツポの写真

■やくざトからも
らえる。これを見
せておくれ。





よーし、町へ出て捜すぞー!



ポッポと犯人がマンションの外へ出たことは確実だ。とにかく、近所をまわることから始めよう。

町の中にあるのは、公園、猫喫茶、八百屋、楠さんの家、女優の浅丘山雪路子さんの家、マンホールなど。そのほかにも家が数件あるけれど、みんな留守らしいので、

何かをするといっても、セーブするときに屋根に乗るくらいかな。

特定の場所に行かなくても、道で人やのら大、のら猫に会うことも多い。のら猫が言うには、ニャジラがこのごろ攻撃的なので危険らしい。げっ、ただでさえ強くてぶてぶてしいあのニャジラが……。

ニャジラのご主人は、あの美しい浅丘山雪路子さん! そしてニャジラの本名はカトリヌ……。このニャジラもどこなくあやしい気がするんだけど、雪路子さんは話をさせてくれない。このあとニャジラとは町の中で会うことができる。モノをもらったくらいで話をする相手じゃないので、ここは戦ってみようかな! が、しか

し……ニャジラは強かった。結局何も情報が得られないまま、アイテムまで取られてしまった。

おおっ、向こうから走ってくる外人は、ジェラードリ警部! 忙しそうだけど、話をしておこう。

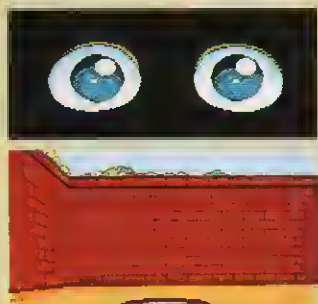
張り込み中に猫の叫び声を聞いたし、そのとき講談組の幹部Mがうろうろしてた、って教えてくれる。その叫び声って、まさか……。

さっきのやくざKとは逆に、猫が大嫌いというやくざMもいる。マイケルを見ただけで大騒ぎしている。情けないなあ。髪をたばねた女の子を見かけたって? そ、それってもしかして、マイケルが苦手とする加世子のこと?

その加世子は藝の帰りにカトリヌを見たって言うし……。わかんなくなってきたなあ。

八百屋には3つの果物を手に入るまで通い続けよう。

マンホールを冒険だっ

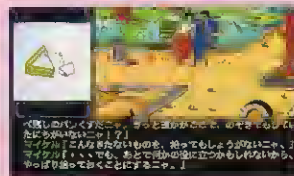


マンホールの中は真っ暗。手探りで進むしかない。最初は何も手に入らないかもしれないが、ここではねずみを見つけなければならないのだ。このねずみをどうするかと言えば……じつは八百屋で使うのだ。なんのために使うのかは、次のページを読んでちょうだい。



ゴミ箱もチェック!!

公園にはイチャイチャしっぱなしのカップルがいる。こっちは妻を誘拐されたっていうのに。カップルによると、大小の2



つの影がコソコソ逃げていったんだって。人間と動物のこと?

公園のゴミ箱も念のためにのぞいておこう。あ、食べ残しのパンくずだ。一応、取っておこう。木のあたりも見えておこう!



猫喫茶でダンシングだぞーっ

猫喫茶にはかわいいカローラと客がひとりいる。ちょっと疲れたニャ、と飲み物をもらったら、なんとお酒だった! ほろ酔い気分で踊り出すマイケル……おい。



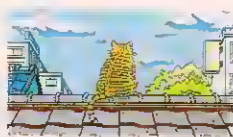
このお店は猫好きの人が集まるところ。まさか猫が好きなあまり誘拐したなんてことは……。犯人の限定が難しくなったぞ。



ニャジラはツヨイ!!



うにゃーん ポッポはどこに!?



ニャジラとの戦いで傷ついたからだを引きずるようにして雪路子さんの家へ行ってみると、今度はニャジラが行方不明! 獣医の先生が言うには、ニャジラは今、マタビを与えなければいけないほど凶暴な時期にきているんだそうだ。とんでもないときに戦ってしまったニャー。

町で得た情報をまとめてみると、

不審な影が町の中をうろついていたことは確かなようだ。うーん、でもまだ犯人を限定するほど手がかりはないし……。時間が経てば経つほどポッポのことが心配になってくる。ウニャニャーん!

この町でやるべきことをやり終えたら、八百屋から北へ向かって進もう。さっきまで工事中だった道が通れるようになってるぞ。



必勝! ハリマオウ!

こいつとの戦いはなかなか決着がつかない。ここでは、八百屋のお姉さんからもらった果物を使ってきりぬけよう。猫は柑橘系に弱いんだって。



北の町に進出するぞー!

町並みも変わって、のんびりした雰囲気だ。でも気分を引き締めて、捜査を再開するぞ。

この町には魚屋、動物病院、公園、ペットショップ、加世子の家、通称「猫の館」と呼ばれている家などがある。もちろんそのほかにも家はあるし、さっきと同様、道で誰かに会うこともある。

加世子の家には伸之助という名前の犬がいる。あまり優遇されていないらしいけど、マイケルのことをよく思っていないらしく、ワ

あっち行け ボーボー



★名前の通りいつもボーッとしている。大丈夫かなー?



★こうして音楽を聴いていても、頭の中はポッポのことでいっぱい……。ハズ。

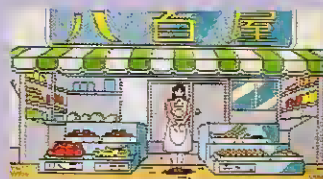
ンワン吠えてばかりいる。何回か行くと加世子が出てくるよ。

猫の館ではミュージックモードでBGMを聴きながら休憩できる。

そろそろ疲れてきたし、どこかに座って休みたいなー、と思って歩いていたら、あっ、すでに座って休んでいる男がいるぞ。よく見れば同じマンションに住んでいる山村刑事じゃないか。猫が寝ころんでるというチャレを言いたがために、マイケルを寝ころばせた山村刑事……。ふーん、張り込み中なの。一応仕事してるんだ

お姉さん、ごめんなさい

八百屋のお姉さんとはとても優しい。お金を持っていないマイケルにリンゴとミカンをくれたんだもんね。でも、もうひとつだけ欲しいモノがある。それは、バナナ。ねずみを見せて、お姉さんが悲鳴をあげてる間に取ってしまえ!



★怒らせたら最後、お姉さんは口をきいてくれなくなってしまうのだ。



こらー、どろぼう!

あっ、おまわりさん。うちの家内知りませんか? 白い猫で、名前はポッポっていうんです。でもこのおまわりさんは、こ

の辺に逃げ込んだコソドロを追跡中で、それどころじゃないんだって。ちえつ。

おまわりさんと別れて先へ進むと、むむっ、どこから見てもドロボウだな! 悲しいことに、大切なポッポの写真を取られてしまった。びえーん!



ね。山村には講談組の幹部Mについて尋ねてみよう。彼は最近引越したんだって。ふむふむ。

ペットショップ「ジェシー」では、店主ジェシーからマタビをもらおう。いろいろもらうのはいいけど、マイケルってこんなにたくさんアイテムをどうやって持ち歩いているんだろう? あ、こんなこたあ、どうでもいいことだよ。ウニャーん。



★伸之助と加世子……。マイケルにとっては苦手な家だね、ここは。

動物病院も最初はいれないけれど、しばらくするとギギギーツと音が……。自分で開けるんだだけだね。誰もいないけど、注射器がころがっている。こわいっ。

なーんかほのぼのしてしまうから、ゲーム中にセーブするなんてこと、あまり考えないままプレイしてしまうよね。でもね、やっぱりあるんです、ゲームオーバーってことも。気をつけニャーん。



★わーい、マタビをもらったぞー。猫ってホントにこれに弱いんだニャー。

秘録

逐電ならまかせろーいっ

首斬り館



■BIT² MSX2 8,800円[税別](2DD)

水戸へ逃げる(逐電する)なら、こいつに頼めば100パーセント確実、ってことでついたあだ名が“逐電屋藤兵衛”。しかし、芭蕉先生が持ってきた話はちょーっとやっかいな一件だったのだ。

元禄八年、江戸。〃生類憐れみの令〃を初めとする、五代將軍綱吉の圧制下で、庶民は役人の影におびえながら生活していた。なにしろ、犬を叩けば打ち首、蚊を殺しただけでも大罪になってしまう世の中だったのだ。

あやまって生き物を傷つけてしまった者の中には、江戸を捨て、唯一生類憐れみの令が認められていない水戸へ逃亡するものもいた。水戸には幕府に対して権力を持つ〃水戸のご老人〃が、水戸領内でのみ生類憐れみの令を認めなかったからである。

そこで、必然的に現われたのが、逃亡者が江戸を脱出するのを助ける〃逃がし屋〃という商売であった。

その中に、一度たりとも仕事に失敗したことのない腕前により、通称〃逐電屋〃と呼ばれている男がいた。それが、このゲームの主人公、藤兵衛なのだ！

ゲームのオープニングで、いきなり首を斬られてしまったのは、水戸のご老人直属の隠密、壬生弥一郎。ある役割を果たすため、単身で首斬り館へ乗り込んだが、敵の妖術に倒れてしまった。

オープニングが終わってゲームが始まると、粋な(?)後ろ姿の藤兵衛が登場する。ここでは藤兵衛に関する個人的な質問があれこれできてしまうぞ。ここでは〃質問やめる〃というコマンドが出るまで質問し続けよう。

逐電屋藤兵衛とは
おれのことでいい月

では、ここで主人公の藤兵衛を紹介しよう。身長は五尺八寸で年齢29歳。薄汚れたような草色の着流しを一年中着ている。しかしルックスは見ての通り、いい男。深川に傘はり職人として住んでいるが、じつは逐電屋。忍者ではないが、忍術が使える。十八番は変形の術だが、調子に乗りすぎる傾向があるのがタマにキズなのだ。



死んだハズだよ芭蕉先生

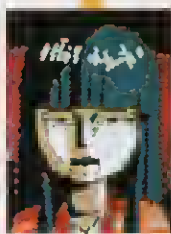
世間には死んだと見せかけて、ある事件を探索している、俳聖松尾芭蕉が、ある日藤兵衛を訪れた。

芭蕉から依頼された仕事は、神隠しにあった、井荻屋の娘、お志

津を水戸へ逐電させること。この神隠しの背後には、芭蕉が探索していた、4人の殺し屋の佐渡抜けが関わっているらしい。うーん、ちょっと面倒な仕事だなあ。

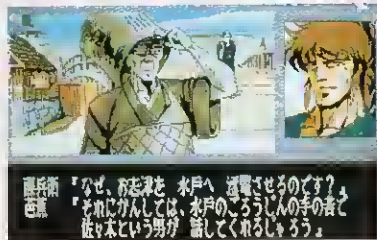


この人形は



■「この一件から手を引け」というメッセージを告げる人形から火薬のおいが……。うわー、ここは逃げるが勝ち！これ、ほんと。

■あとの手はずは水戸藩の佐々木がつけてくれる。そう言って、芭蕉は自分の仕事へ戻った。



藤兵衛 「なぜ、お志津を、水戸へ、逐電させるのです？」
芭蕉 「それに関しましては、水戸のごろうじんの手の裏で、佐々木という男が、話してくるしやう。」

まずはお志津を捜し出せ

とにかく井萩屋へ直行して、手代からお志津が消えたときの様子を聞こう。主人が留守らしいので、お志津が消えたという、富ヶ岡八



■お志津は石になり、突然消えた……?

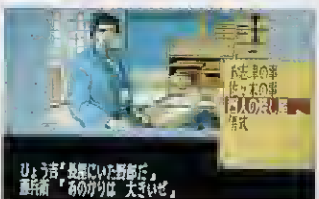


■ひょう吉は自称発明家なのである。

幡に行ってみよう。

富ヶ岡八幡で、藤兵衛の相棒、ひょう吉から、お志津が消える直前に、平八という男がそばにいたとの情報を聞く。しかし、平八の住む水呑み長屋へ行かせた目明かしが戻って来ないらしい。よし、じゃあ、そこに行ってみよう。

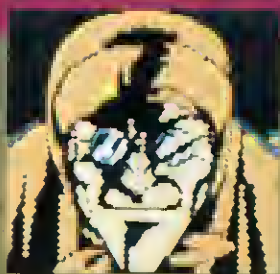
妙なことに、長屋には誰もいない。へんだな。長屋の入り口と奥を往復して考えよう。



■4人の殺し屋について聞いておこう。

これが4人の殺し屋だ!

薬屋の蚤助



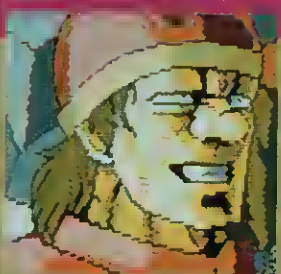
香を使った幻術を操る。いつも大きな箱を抱えており、香を嗅いだ者は、この箱の中に、実際には見えない幻覚を見る。

長屋にいたお志津は、殺し屋の一人、蚤助であった。

蚤助は不思議な箱を使って藤兵衛とひょう吉を幻覚の世界に引き込む。本来は見えるはずのない星、海、山などの光景が目の前に現われ、最後には地獄が……!! 幻覚とはいえ、その世界で命を落とすということは現実においても“死”を意味するという。ここで怖いと思えば思うほど、怖い世界が現われてしまう。目を覚ませー!!

なんとかその場を脱出したら、

猿使いの張



いつも肩に乗せている猿を使って、攻撃してくる。この猿、なかなか強いのだ。また、自らも唐土伝来の拳法を使う。

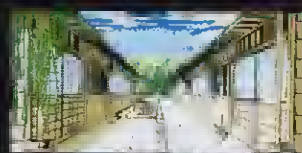
井萩屋に戻って主人の話を聞こう。特に、お志津が生まれたときに包帯だらけの坊さんが訪れたという話を頭に入れておくこと。

死んだ平八は八丁堀と付き合いがあり、同心、南町の竹居と通じていたらしい。竹居は、車坂下に女がいるらしいので、そこで待ち伏せしよう。

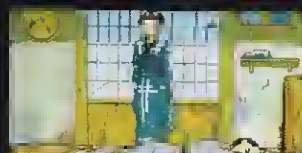
その前に、馬喰町の宿にいる水戸藩の佐々木に会って、情報を聞こう。当面の経費や、武器も佐々木からもらえる。

長屋の戸口数があわないぞー?

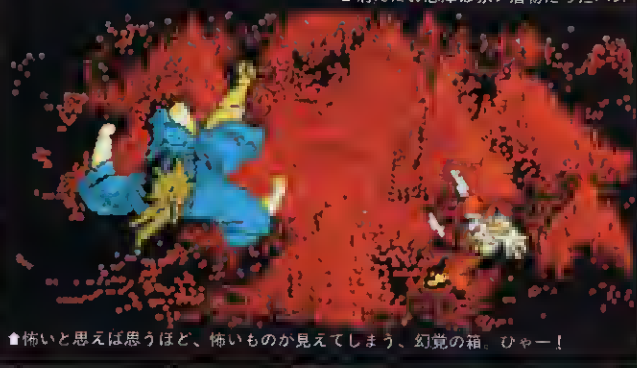
長屋の戸口数をチェック! なんと見る方向によって、数が違う。長屋の奥にあるほこらの竈から香を発見。これのせいで幻覚が見えていたのだ。足りなかった戸口を開けると、うわー、お志津がつ。そして、足元には平八の死体! このお志津、なんかヘンだぞ。



■ここが問題の水呑み長屋だ

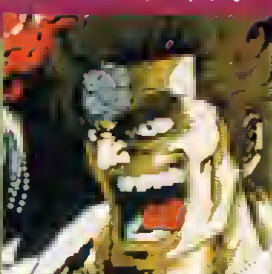


■消えたお志津は赤い着物だったハズ



■怖いと思えば思うほど、怖いものが見えてしまう、幻覚の箱。ひゃー!

くづ師邪海



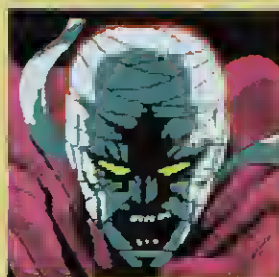
殺人の手段として、おもにからくり人形を使う。人形には、火吹き人形、針吹き人形、爆弾人形などの種類がある。

邪剣士暗月斎



大きな刀に、小さなたくさん刃がついた、百足仙人と呼ばれる妖刀を持つ。この世に斬れぬものはないといわれている。

首領・来留須とは!?



以上の4人の殺し屋を人寄せの法という呪文で佐渡抜けさせて操っているのは、来留須と呼ばれる謎の老人。悪魔を崇拝する、邪教団の主である。なぜお志津を誘拐したのかは、まだわかっていない。幕府の上層者に、来留須らと内通している人物がいるらしい。いったい、その正体は何者なのか?

竹居を追えー!

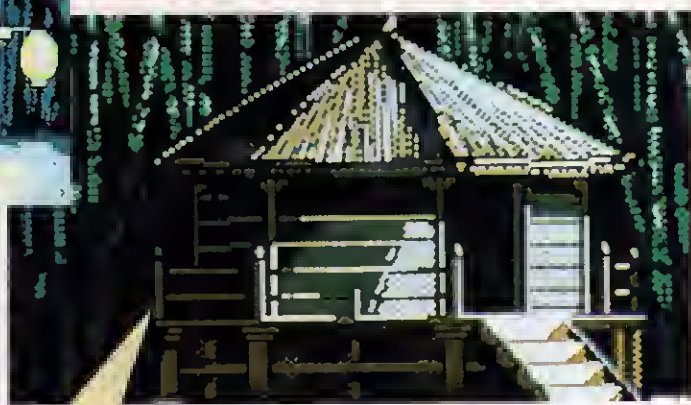
女の家へ向かう竹居を発見。偉そうな口をきくわりには、ちょっと脅したら逃げて行ってしまった。なんて情けないヤツ。

さて、女はまだ来てないようなので、今のうちに竹居からいろいろと聞き出したい。このまま乗り込んでも素直に話すわけないし、ここは十八番の変形の術を使おう。

誰に変装するかによって聞き出せることがちょっと違うが、この竹居は見事に騙されてくれるぞ。竹居は来留須の指示で動いており、お志津は“首斬り館”という来留須のアジトにいるらしい。ある儀式に特定の3人の娘を必要としてい

る……ということとはあと2人誘拐する予定があるはずだ。

しかし、竹居は多くを語りすぎた。殺し屋の一人、暗月斎が現われ、竹居の首をはねてしまった。うわー、強そう。でも竹居の女が来てしまったので勝負はおあずけ。



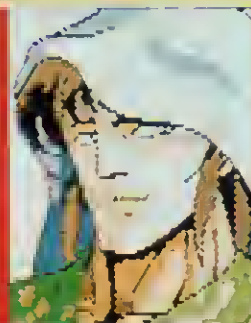
でました十八番、変形の術!

① 蚤助



■こりゃ、お見事。これならバレなさそうだけど、仲間ならわかりきっていることばかり質問していたので怪しまれてしまった。ちえっ。出直そう。

② 竹居の女



■う、うふふ。キレイに化粧したつもりなのだろうが、こんな大柄な女は、そういない。女っ気を出そうとすればするほど、ボロが目立ち、さようなら。

③ 死んだ平八



■どーしてオレは殺されたんだよおー? 竹居も思わず怖くなってべうべう喋ってくれる。そりゃ怖いよねー。だけど、調子に乗りすぎた?



■切れなさそうで切れるのだ、この剣は。

またもや神隠しだぞー

今度は、浅草寺の裏で見せ物小屋をやっている精蔵の娘、ゆりが神隠しにあったらしい。ん、精蔵なら知ってるぞ! ってなわけで早速行ってみよう。

3日前の晩、ゆりがふらふらと一人で歩いて出て行ったという。それを見ていた使用人の話によると、ゆりは突然石になり消えてしまった。お志津と同じである。ほ

かにも同じ要素があった。ゆりが生まれた日にも、包帯だらけの巡礼の僧が訪れたというのだ。

またゆりには男がおり、不忍池あたりで逢引きしていたらしい。不忍池付近を調べてみよう、うん。

まず、この時代の逢引きとくれば出会い茶屋。ここの店主は老婆で、客以外には話をしないと云うが、藤兵衛の顔をよく見せると話を聞かせてくれる。男前が役に立ったというわけだ。ふーん。

上野の山では、カップルが草むらで逢引きをしている。むっ。

弁天堂へ行ってみると、な、なんと男が死んでいる! うわー、お世辞にもハンサムとは言えない。調べてみると、薬らしきものを持っていたのでもらっておこう。顔を覚えておきたいが、カメラなんてものは当然ない。よーし、ここ

弁天堂



■うひゃー、これは冗談で作った人相書きだからね。ちゃんと、死体の顔をよく見てから、正しく作ろう。じゃないと、茶屋の老婆が思いだしてくれないのだよ。そ、それにしても気持ち悪い人相書きを作ってしまった。反省。



■こんなセリフが出るとはさすが人の親。

で人相書きモードに入るぞ。

人相書きが完成したら、茶屋へ戻って老婆に見せよう。おおっ、こいつは最近よく来る男。薬を見せると、女悦丸という、いわゆる眉薬であることを教えてくれる。これを売っているのは、両国にある四つ目屋だということで、このまま直行するぞー。

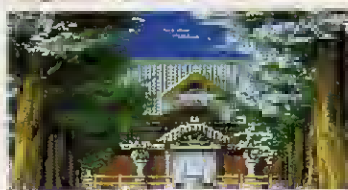
茶屋



■いかがわしいお店にびったり! の老婆……といったらかわいそうかな。

■ここに来るとむっとするぜ。ドイツもドイツもいちゃつきやがってー。

上野の山



人相書きのお時間

吉原へ行くのも仕事です

藤兵衛はあまり吉原で遊んだりしていないので、場慣れしていないようす。道で会った人に女悦丸をあげると、その着流し姿では遊女屋で遊べないよ、と教えてくれる。別に遊ぼうと思って来たわけじゃないけど、人相書きの男の正体を調べるためにはこのあたりを調べなくちゃね。ために、このまま遊女屋に入っても、服装チェックにパスでせず、追い返されてしまう。

ちょっといい着物に着替えて遊女屋に行こう。うーん、遊ぶのはいいらしいんだけど、人相書きを見せても何も教えてくれない。こ



■ここが吉原なのか。ふ、ふーん。

来留須の目的を探れ!

楽しい思いをしたら、青山にある三田村の屋敷へ行こう。門前に僧形の男がいる。よく見ると將軍綱吉を操っているといわれている、護寺院隆光であった。なぜ、あんな



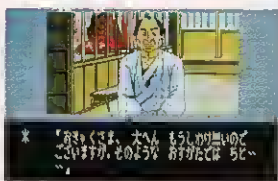
■“首斬り館”という名前は知っていても、場所やその実体は謎だそう。

れじゃ、どうしようもないなあ。

もう一度外に出て、今度は変形の術を使って人相書きの男になり、同じ店に入ってみよう。お、揉み手で迎えてくれるぞ。いい気分。このまま知らんぷりして、いつもの遊女を指名すると、芳野というきれいな遊女が来てくれる。

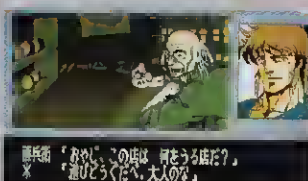
芳野と二人きりになったら、正体を明かして、この人相書きの男のことを聞き出そう。

男の名は鶴之進といって、青山に屋敷を持つ、宗門改めの役人、三田村の中間である。鶴之進は最近、ある事実を知ってしまい、うまくすれば金になるが、へたをすれば殺されるかもしれない、と話していたという。情報を聞いた後は、お・た・の・し・み!



■ええっ、着流しはダメなの一つ。

わーい、おもちゃ屋だ



■人相のと一っつも悪いおやした。女悦丸を見せて聞いてみよう。

女悦丸を売っているという四つ目屋はおもちゃ屋。とはいっても、大人のおもちゃ屋なのだ。こういう薬を買っていくような人は、吉原に通っているが多い。おつ、なんかわくわくしてきたー。



することだ。この蓬萊樹の実は、とある場所に封印されている。その封印を解くヒントは、そこに行くまでに手にいれた3枚の呪符に隠されている。漢字の引き算だ。選択を誤るとゲームオーバーになるところがあるので要セーブ!



■本妙寺の住職の前では、礼儀正しくしよう。なかなか厳格な人なのだ。

共通点は明暦の振り袖火事

本妙寺の住職から、振り袖火事について聞くことができる。

明暦元年、上野の大増屋の娘、さのはある寺の小僧を見初め、彼が着ていたのと同じちりめんの振り袖を作ってもらった。しかし、それっきり彼には会えず、恋の病により17歳の若さで死んでしまった。



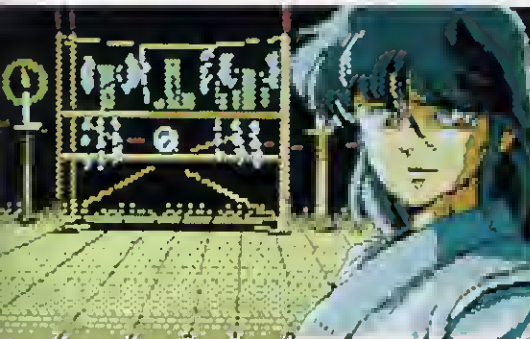
■この振り袖を着た娘はみんな……

翌年、古着屋からその振り袖を買った麴屋の娘、いくも、さらにその後振り袖を手に入れた伊勢屋の娘、梅野も、同じ命日に死んだ。

振り袖の因縁に恐ろしくなった三家の親はその振り袖を焼いてしまうことにしたが、その火は江戸中に降り注ぎ、大半を焼き払ってしまった。



■振り袖は燃えたまま空に舞い上がった。



■この後、瑠璃は仲間となって一緒に行動することになる。

この後は、とにかく蓬萊樹の実を探し出して、玄心の霊を呼び出し、来留須の正体を明らかに

ライトニング THE KNIGHT OF IRON バックス

『ライトニングバックス』は、近未来のSF世界を舞台にしたストーリー重視のシミュレーションゲーム。バックス半島に平和を取り戻すのは誰か？ 今回は、各シナリオの攻略および兵器ユニットのデータを紹介していこう。



■タケル事務局 MSX2 6,000円[税込](2DD)

未来兵器を駆使して戦いを勝利に導こう!

銀河系のはるかかなたにある惑星。ここには、地球の人類とほぼ同じ進化をした人々が住んでいた。世界は大規模な戦争が終わったばかりであったが、バックス半島の自治権をめぐる北バックスと南バックスの内戦が、今まさに始まろうとしていたのである……。

プレイヤーは南バックス軍の一中隊長になり、近未来兵器ADで構

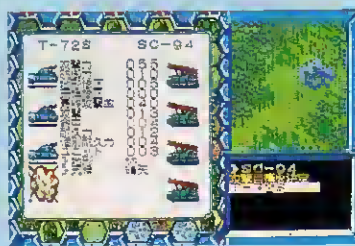
成された舞台を率いて8つのシナリオを勝ち抜いていくのだ。ゲーム画面は、ヘックスでできたスクロールマップと全体マップで構成されている。このゲームのおもしろい点は、ストーリーに沿って各シナリオの状況が設定(自軍の登場ユニットの種類と数や初期配置)されていることだろう。勝利条件もシナリオごとに異なっていて、

自軍の建物を守り通

すもの、味方部隊を救出しなければならないものなどさまざま。プレイヤーはシナリオごとの条件を把握したうえで作戦を立てて戦わなければならないのだ。

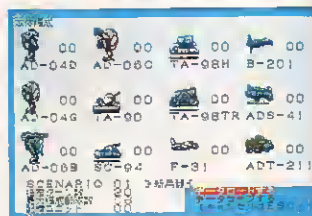
また、兵器ユニットがすべて近未来兵

戦闘開始!!



戦闘システムは、直接攻撃と間接攻撃の2種類がある。戦闘はユニットの耐久力/火力、防御力、部隊編制数(最大4ユニット)によって決定され、さらに森林や平地などの地形効果や天候も命中率に影響している。また、航空ユニットでも対地/対空ミサイルの有無によっては攻撃が不可能なこともあるので注意しよう。

器で構成されているのも『ライトニングバックス』の特徴だ。特に、主力兵器である機動歩兵AD(敵側はF.A.T.)はハインラインの『宇宙の戦士』を思わせる兵器で、このゲームの雰囲気をもっともよく表わしていると言える。このゲームは戦術の楽しさと、情感あふれるストーリー展開を楽しんでもらいたいシミュレーションなのだ。今回



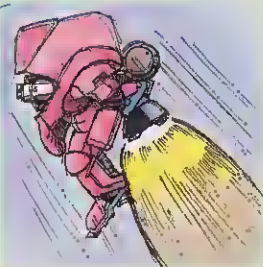
は敵味方ユニットの紹介と、8つのシナリオの設定と攻略のポイントを解説していく。



▲戦いが始まる直前。間接攻撃するユニットからたたかう。

ADの特殊装備

ジャンプブースター



敵側である北バックス軍の装甲兵士(F.A.T.)の強力な攻撃力に対抗するために開発された装備。これを使用することによって機動力が大幅に上がり、ヒット&アウェイ戦法も可能になった。ただし、使用可能回数は1シナリオ中4回まで。この装備はプレイヤー側のAD-06B・リベンジャーが持つ。

多弾頭弾



対地ミサイルの強化版。通常、間接ミサイルで攻撃した場合は狙ったヘックス(地点)にだけ着弾するのだが、多弾頭弾攻撃は狙ったヘックスと隣あった周囲8ヘックスにいる敵も攻撃する。敵が密集しているところに打ち込むのがもっとも効果的。AD-06C・ドラグーンが装備。使用回数は2発まで。

全24ユニットの特長をつかめ!



南バカス軍(プレイヤー側)

AD

プレイヤー側属する南バカス軍の主力は AD(Armed Device)と呼ばれる機動歩兵。シナリオの後半では改良されたADも使用できるようになる。ユニットごとの特長をよく理解したうえで行動することが勝利への近道なのだ。

北バカス軍(コンピュータ側)

F.A.T.

対する北バカス軍の主力兵器 F.A.T.(Fighting Armored Trecer)は、火力が強いのが特徴。



AD-04D・ガバメントD

移動力: 4
耐久力/火力: 8
防御力: 40
武器1: 対地ミサイル
攻撃力: 60 射程: 1
武器2: なし
攻撃力: X 射程: X

★最初に開発された機動歩兵AD。水上移動はできない。



AD-04G・ガバメントG

移動力: 3
耐久力/火力: 12
防御力: 35
武器1: 対地ミサイル
攻撃力: 55 射程: 1
武器2: 対地ミサイル
攻撃力: 40 射程: 1

★初期型を改良し、対地ミサイルを2つ装備している。

FA-01・パイソン



★対AD機動歩兵の初期型。攻撃力、防御力が高い。

FA-01B・スコーピオン



★多弾頭ランチャーを装備した、FA-01の改良型だ。



AD-06B・リベンジャー

移動力: 4
耐久力/火力: 12
防御力: 45
武器1: 対空ミサイル
攻撃力: 60 射程: 1
武器2: 対地ミサイル
攻撃力: 50 射程: 1

★ジャンプブースターを4飛行ぶん装備した高機動型。

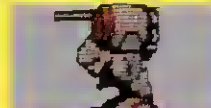


AD-06C・ドラグーン

移動力: 3
耐久力/火力: 16
防御力: 35
武器1: 対空ミサイル
攻撃力: 65 射程: 1
武器2: 対地ミサイル
攻撃力: 60 射程: 2

★重装備型AD。多弾頭ミサイルを2発装備している。

FA-07・ホーネット



★対航空機用として対空砲を装備した。防御力も高い。

FA-14C・サターンⅡ



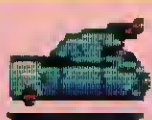
★ホバー型の最終F.A.T。多弾頭ミサイルを装備。



TA-90・デザートビートル

移動力: 4
耐久力/火力: 10
防御力: 16
武器1: 対地ミサイル
攻撃力: 50 射程: 1
武器2: 対地ミサイル
攻撃力: 60 射程: 4

★南バカス軍の主力戦車。間接攻撃できるのが強みだ。



SC-94・オービスⅡ

移動力: 4
耐久力/火力: 16
防御力: 10
武器1: 対地ミサイル
攻撃力: 45 射程: 1
武器2: 対空ミサイル
攻撃力: 50 射程: 1

★小型の対空戦車だが、地上戦ではまったく使えない。

AB-65・対空自走砲



★対空攻撃力の高さに注意。航空ユニットの天敵である。

T-72S・中戦車



★間接対地攻撃をしてくるので、早めに撃退したい。



TA-98H・バスタード

移動力: 6
耐久力/火力: 20
防御力: 15
武器1: 対地ミサイル
攻撃力: 55 射程: 1
武器2: 対地ミサイル
攻撃力: 60 射程: 3

★後期型ホバータンク。ホバーから水上移動も可能。

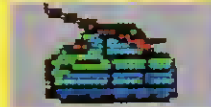


TA-98TR・シリウス

移動力: 6
耐久力/火力: 12
防御力: 10
武器1: 対地ミサイル
攻撃力: 45 射程: 1
武器2: なし
攻撃力: X 射程: X

★ADを2部隊搭載できる輸送用ホバー。火力は弱い。

Th-70・高機動中戦車



★水上移動が可能なホバータンク。空から攻めよう。

TS-61・重戦車



★かなりの強敵。とくに多弾頭ミサイルの攻撃は強力。



B-201・ストライカー

移動力: 7
耐久力/火力: 12
防御力: 20
武器1: 対空ミサイル
攻撃力: 70 射程: 1
武器2: 対地ミサイル
攻撃力: 50 射程: 1

★戦術爆撃機。敵地上ユニットへの攻撃力は最強だ。



F-31・イリュージョン

移動力: 8
耐久力/火力: 8
防御力: 50
武器1: 対空ミサイル
攻撃力: 50 射程: 1
武器2: 対地ミサイル
攻撃力: 70 射程: 1

★高速主力戦闘機。オールラウンドな性能が頼もしい。

Ths-78・高機動重戦車



★最強の地上兵器! 集中攻撃で倒すしかないだろう。

Mg-14・ファイヤーウルフ



★高速戦闘攻撃機。移動力の高さと味方を翻弄する。



ADS-41・トーンード

移動力: 6
耐久力/火力: 8
防御力: 25
武器1: 対空ミサイル
攻撃力: 60 射程: 1
武器2: 対地ミサイル
攻撃力: 45 射程: 1

★ADが搭乗する輸送機。ただし、単体では飛行不可能。



ADT-211・ウィズプ

移動力: 7
耐久力/火力: 12
防御力: 20
武器1: なし
攻撃力: X 射程: X
武器2: 対空ミサイル
攻撃力: 45 射程: 1

★3部隊までのADを搭載できる大型輸送機なのである。

Mg-16B・ハンマーヘッド



★重爆撃機。防御力は少し低いけど攻撃力は最強だ。

OW-248・スカイロックス



★輸送用航空機。2部隊のユニットが搭載可能だ。

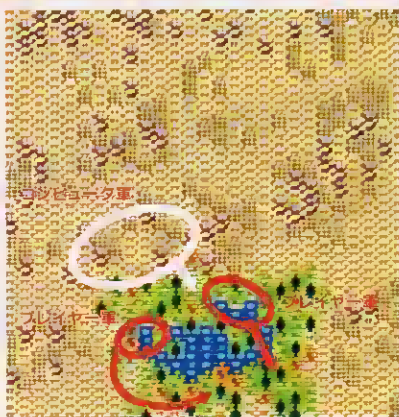
8つのシナリオを解説してしまうのだ!



シナリオ 1 新兵器

最初のシナリオは、敵に奇襲をかけられるという不利な状況設定で始まる。プレイヤー軍は敵に取り囲まれているので、まともに応戦しようなどとは考えず、オアシスの南東と南西に分かれてひたすら防戦に徹することだ。しばらくすると増援部隊が来るから、そこからは反撃にうつればいい。

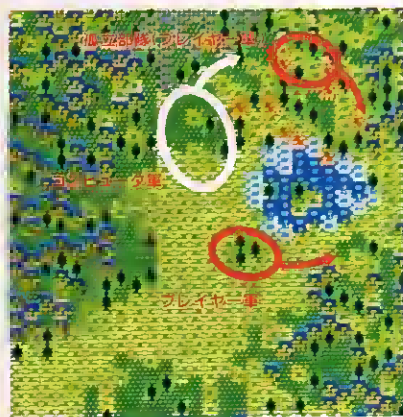
我々は各地で機動歩兵ADにより北バックス軍を鎮圧し、ついにラビ砂丘にまで追いつめた。しかし、そんなキミの目前に謎の新型機動歩兵が現われた! 敵軍の突然の襲撃を防げるか?



シナリオ 2 突破

このシナリオで一番注意したいのが、北東に位置する孤立部隊を全滅させないようにすることだ。孤立部隊は非常に弱いので、すぐ池の北東に移動させて地形の有利なところで防戦させること。とにかく、本隊と合流するまで持ちこたえればあとは楽勝。池の両側からはさみうちにしてしまおう。

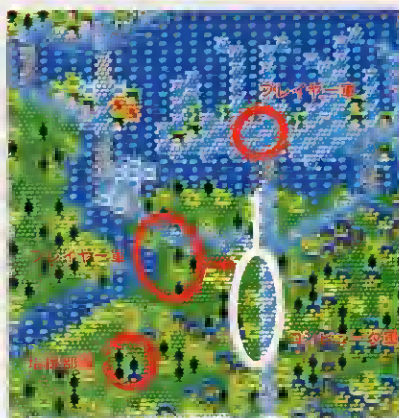
敵側の新兵器F.A.T.の出現により、南バックス軍の本隊は撤退せざるを得なかった。そのうえ、クラウド中隊が敵の中に孤立してしまったのだ。中隊を援護するようにと、キミに指令がおりた。



シナリオ 3 拠点防衛

このシナリオは、自軍の建物をふたつ以上占拠されてはならないという条件がついている。敵は建物に向かって移動していくので、後方から襲いかかりなるべく敵の戦力を減らすようにしよう。もちろん建物にも守備隊を配置して、敵からの攻撃に備えることを忘れずに。迅速な行動がカギだ。

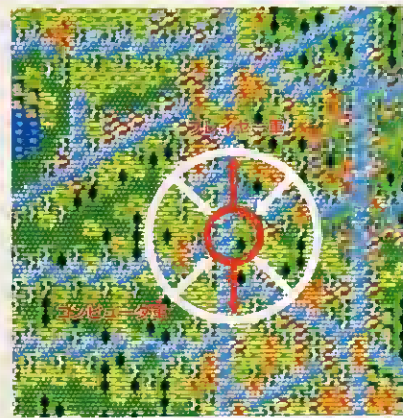
機動歩兵の普及とともに戦いも激化し、敵のF.A.T.工兵により南バックス軍の送電線が破壊されてしまった。司令部は西海岸の施設を防御するようにとキミの部隊に命じた……



シナリオ 4 幻の市街戦

8つのシナリオの中でも、これはかなり特殊。なんと、プレイヤーは1ターンめで敵の圧倒的な攻撃によりほぼ壊滅してしまうのである(!)。ただ、このシナリオは自信過剰になったキミが手痛いしっぺ返しをくらうという物語性の強いシナリオだから、戦いに負けてもゲームは進むわけだ。

キミの部隊は連戦連勝を重ね、軍部での評価もあがっていた。そんな矢先に事件は起こった。味方のSOSを受け、独断で救援に向かったキミを待ち受けていたのは敵のワナだったのだ。



ライトニング バックスにおける必勝法はこれだ!

このゲームの戦いにおけるもっとも有効な攻撃方法、それが間接攻撃なんだ。直接攻撃とちがいで、距離のはなれた敵に大ダメージを与えることができるし、なにしろ敵が反撃してこないというのが最大の利点。直接機動歩兵どうして戦わせる前に、この間接攻撃によって少しでも敵にダメージを与えておくことが自軍ユ

ニットを長くもたせる秘訣だといえる。この間接攻撃ができる自軍ユニットがTA-90"デザートビートル"だ。ただ、このユニットは敵からの攻撃にめっぽう弱い。そこで敵の最前線にADを配備し、そのすぐ後方でデザートビートルが支援する形をとろう。これでよほどの戦力差がないかぎり切り抜けることができるぞ。



●運がいいと一発で敵のF.A.T.を3体も撃破することもある。気持ちいいー!

●このようにADの壁をつくり、敵の直接攻撃を受けないように配置しよう。また敵も間接攻撃することも忘れずに。

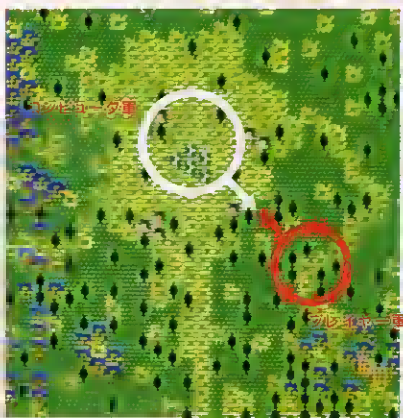


バックス半島に平和を取り戻すのだ!



シナリオ 5 拠点攻撃

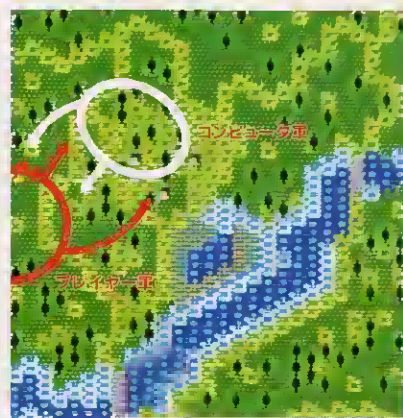
ミスで多くの犠牲者を出した責任により少尉に格下げされたキミは、戦線を離れた場所第51中隊の指揮をとっていた。ところがそんなある日、森で敵の中隊基地を偶然にも発見した。



味方の位置は、敵と森をへだてた反対側。敵は建物にこもっていてあまり動かないので、森を迂回するよりも、そのまま中央突破してしまったほうがいだろう。建物を占拠してしまえば、戦いはもう勝ったも同然。もちろん、攻撃するときは森の中などの地形を利用することも忘れずに。

シナリオ 6 奇襲

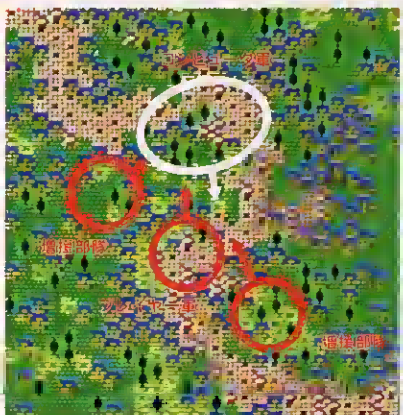
戦線に復帰して3ヵ月。我が軍は新たなADの開発に成功した。キミは新型ADの輸送と護衛の任務についていた。しかしそれは名目だけで、じつは最前線への奇襲作戦であったのだ。



その名の通り、敵に奇襲をかけるというシナリオ。ちょうど、シナリオ1とは立場が逆になるわけだ。最初のターンはプレイヤー側になっているし、増援部隊には強力な新型ADがついているし、味方側が多少有利に設定されている。このシナリオだけは強気で攻めてもかまわないぞ。

シナリオ 7 計略

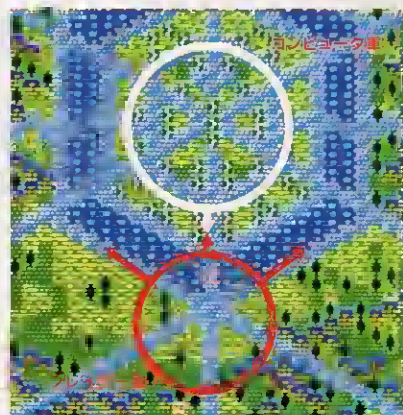
前線部隊に壊滅的な打撃を受けた敵は戦力を立て直すため、戦線を後退させていった。そこでキミの任務は、敵主力部隊を谷間に誘い込み、味方の部隊とはさみ撃ちすることであった。



プレイヤーがオトリになるこのシナリオで大切なのは、増援部隊が来たときに、ちょうど敵を南北から取り囲める状態にしておくことだ。そのためには敵本隊をひきつけるタイミングが重要になってくる。めやすとして、5ターンめを過ぎたときに敵がマップ中央に進出するようにすればいい。

シナリオ 8 総力戦

すでに総戦力の3分の2を失った敵軍は、首都近くの最終防衛ラインを残すのみとなっていた。ついに最終決戦の日がやってきたのだ。平和を取り戻すのはどちらか? 戦いが始まる!!



最後のシナリオの舞台は敵の本拠地での戦いだ。まず序盤で気をつけたいのが、敵の多弾頭弾攻撃。敵の前線部隊が放つ多弾頭弾の波状攻撃をまともにくらうとひとたまりもないので、味方を1ヵ所に集中させず、橋を渡ってきた敵だけを確実につぶしていこう。とにかく敵を減らすことだ。

今回のマツメ いやーんバックス!! 初心者も楽しめるシミュレーション

Mマガの読者のなかには「シミュレーションはちょっと……」なんてしりこみしてる人もいるんじゃないかな。そんな人にこそ、この『ライトニングバックス』を勧めてみたい。それは、このゲームが上級者だけでなくシミ

ュレーションが初めての人でもわかりやすいようにデザインされているからなんだ。「ユニットがいっぱい出てくるため、性能や特徴を理解できない」なんていうシミュレーションの苦手な人がある。慣れてしまえ

ば逆にこれが楽しいものなんだけど、どうも初めは毛嫌いしてしまう人が多い。そこで、このゲームではシナリオが進むにしたがいプレイヤーの使えるユニット数を増やしていく方法をとっている。こういう親切設計って、今後のシミュレーションにとって大切なことなんじゃないかな。やりこめばやりこめほど奥の深いジャンルだしね。



◆敵を全滅して戦いに勝利した瞬間の気持ちは、やっと終わったー!! という心地よい疲労感があります。

山と積まれたパズルが キミの頭脳に挑戦する



108もの難解パズルをひっさげて、全国のパズルフリークに送られた挑戦状ともいえる『めいず君』。今月はビギナー向けの初級コースを中心に解法のコツを考えてみた。

■日本テレネット MSX2 5,800円[税別] (2DD)

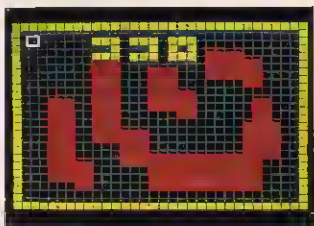
パズルゲームというのは、RPGなどのようなハデな人気はないものの、いつの時代(というほど大げさではないが)でも愛されている、細く長いジャンルのゲームである。やはり、パズルというものは、やっとの思いで解いたときの、あの解放感がなんともいえないのだ。もちろんプレイヤーはそんな快感ともいえる、すがすがしい感覚を求めてプレイするのである。

『めいず君』は初級コースからプロ級コースの4つで構成されており、それぞれ27ステージ用意されている。ただでさえ難しいステージがゴロゴロしているので、かなり苦戦を強いられるのは必至だが、そ

れだけプレイヤーが得られる爽快感も、また格別なんだな一。

めいず君をひとことで説明すると、「めいず君の進路を邪魔している石を押して移動させてゴールにたどり着かせる」といえる。いかにも、といった印象があるが、じっさいプレイしてみると、いわゆるこれまでの“ありもの”とはかなり違う。めいず君をさえぎる地雷や回転ドア、さらにステージによっては複数のキャラクターを操作してパズルを解いていかなければならないといった、今までのパズルゲームにない、新しい要素が目を引き。ということは、それだけパズル自体が難しいということもいえるのではないかな。確かに難しい。プロ級コースなんて、もう、地獄に近いくらいだ。

というわけで、今月は初級コース全27ステージを解くにあたってのアドバイスを中心にお送りします。まずはこれでこのパズルに慣れていたいただきたいと思います。



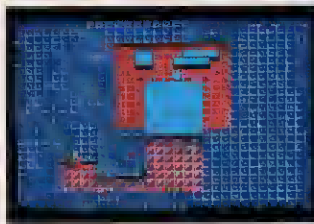
★パズルを自分でも作れるんだな一これが。

その一 押せ、回せ

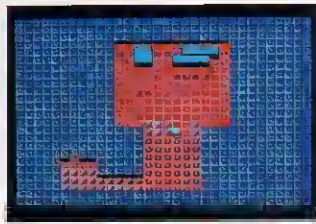
めいず君は見かけに寄らぬ力持ち。どんな大きな石でも「えい！」と押して動かしちゃう。というか、じつは、めいず君ができる唯一のことがこの、押すということ。

とはいえ、この“押す”という動作にも、いくつかある。ただ目の前の石を動かして道を作るだけでなく、回転ドアを押して回したり、はたまた行く手を阻む地雷の上に石を置き、爆発させて空間を確保

したり(これにはちょっとしたクセがあるので、プレイして把握してみてください)と、けっこうバリエーションがあるのだ。つまり、このゲームのポイントは、どの石(または回転ドア)をいつ押すかに尽きるのだ。まずは、いろいろ押してみても、そのステージの特徴をとらえよう。そうすればおのずと道は開けるのではないかな、と思うんですけど、いかがなものでしょうかね?



★石はどんなに大きくても動かせますけど、ふたつ一緒に押せません。マジで。



★石は、その面積に対応した数だけの地雷でしか破壊できません。あしからず。

いやー、思ったよりシンプルなんですよ 基本はこれだけ!

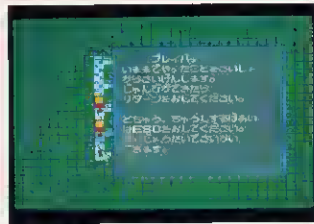
その二 やり直せ!

このゲームには数々のコマンドが用意されている。それらはいずれも、パズルを解くためには欠かせないものばかりだ。

今プレイしているステージをやめたり、もう一度最初からやり直したりすることはもちろん、「きつとここまでは正しい」と思ったときに、その時点の状態をセーブしたりもできちゃう。ほかには、予期せぬ操作をしでかした場合に役立つ一手戻しや、複数のキャラクターでパズルを解かなければならないステージで使用する、メンバーチェンジなんていうものもある。ある特定のステージにのみ有効な、解法へのヒントをこっそり教えて

くれるコマンドなんかもあるぞ。

しかしなんととっても一番うれしいのは、今までどんな操作をしたかがわかるプレイバック機能だ。これを実行すると、どんなふうにプレイしてきたのかがわかるだけでなく、解くための大きな参考にもなる。うれしい限りなんだな一。



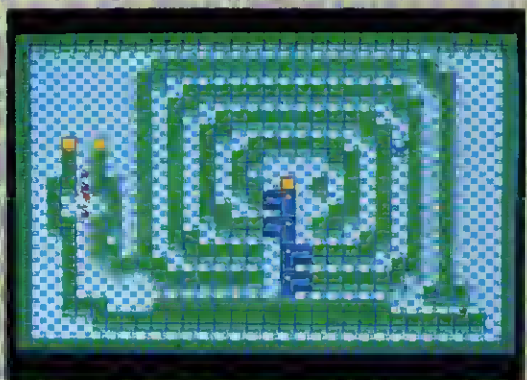
★「もしかし、あそこまでまちがえたかなあ?」というときにプレイバックは重宝。

ほーら、こんなにシンプル!!

解いて解いて解きまくれ!!

これでもかこれでもか、という勢いすら感じてしまうこのステージの量。片目をつぶってでも楽に解ける(?)初級コースから、まさに地獄ともいえる難度のプロ級コース、そして創作コースまでを紹介いたします。

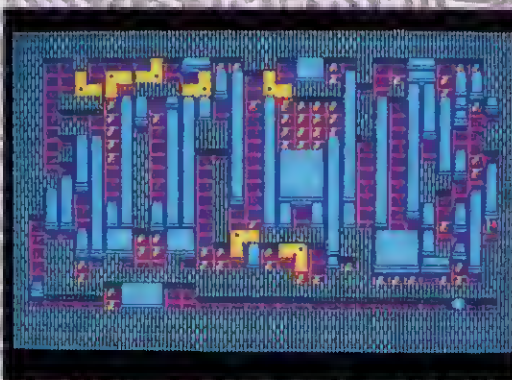
初級コース



■わー、かたつむりだ。かわいいなー!これって、カクタなんだけど、めんどくさいからいやーん!

まずはほんの小手調べ、ですね。ほんとの子どもダマシ(失礼!)から、ちょっと悩むものまで、このゲームのノリとコツを理解するにはちょうどいいステージが中心となっている。パズルの構成も、かたつむりや家をかたどったものなど、ビジュアル的に趣向を凝らしたステージが多いが、そういうのに限って、案外単純だったりするので考えすぎないように。じっくり考えるよりパッと見て判断したほうがいいみたいだぜー。

中級コース

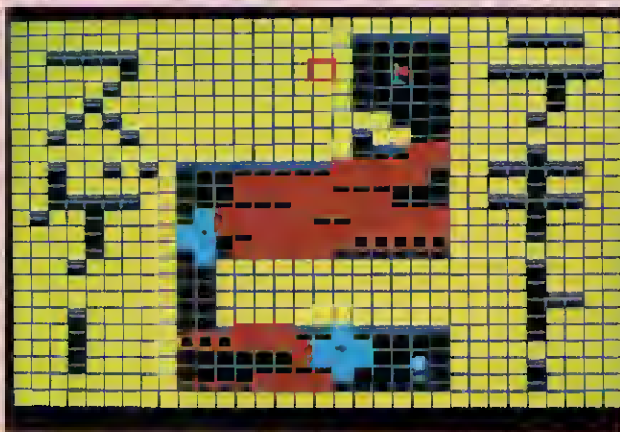


■このコースの最終ステージだ。見方だけでかなり計算されているのだから、解いてよー!

創作コース

ただパズルを解くだけじゃつまらない! なんて人にはもってこいの創作コース。キミのイマジネーションをはたらせて、思う存分オリジナルステージを作ることができるのだ。パズル性重視でもいいし、見た目がビューリホーでもかまわない。とにかく好

きなステージを納得のいくまで作りまくる。パズルを解く以上に頭を使うことうけあいだ。もちろん作ったものは、ディスクにセーブできるぞ。友だちと交換して、どっちのステージが難しいかを競うのも面白いね。やっぱりエディットができれば、ね!



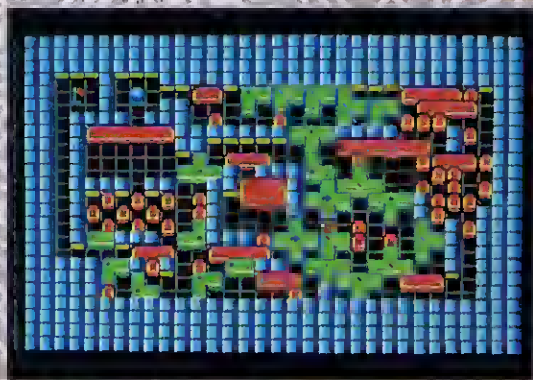
★ステージエディットも思いのまま。まるで絵でも描いてるようなんだな。

上級コース

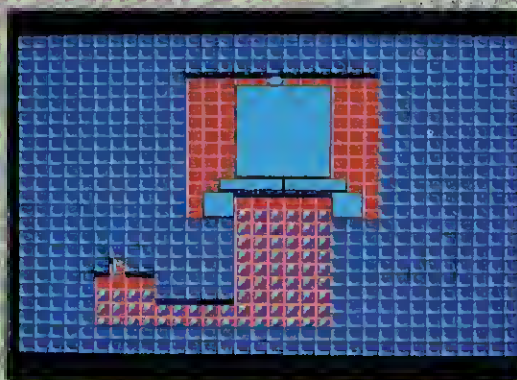
もうここまでくれば、ちょっとやそっとじゃあ、解けないですよ。確かにパッと解けちゃうのも、ごくまれではありますが、ございますけど。でもそんなのは、ほんの一部。ここが大きなヤマ場になるはず。ここをクリアしたら、プロ級コースもどうにかなるはず。その頭脳と忍耐力があればね。でもここでハマっちゃったら、もうおしまいよ。

プロ級コース

ツライ! もうそのひとこと。悪夢というべきか、それとも地獄……。まさに超ド級の難しさだ。よほどこのパズルマニアでも、いく粒もの涙を飲むのでは、というほどだ。とくにこのコースのステージ1が激ムズなんだな。でも、こういった難解なパズルをやったことで解いたときの気持ちって、なにものにもかえられないんだよね。やるしかないな。



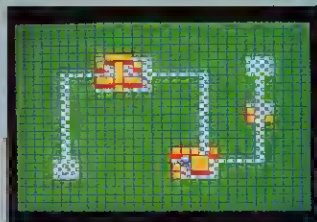
■さーえ、なにがなんでも、だがかくわかんないよ! いたいところから手をつけていいのやら。うーむ。



■お茶のようなステージですね。このコースのなかでは、かなり簡単なほう。でも難しいけどさ。

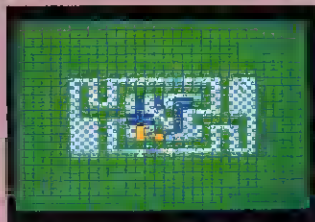
初級コースクリアーの傾向と対策

STAGE 1



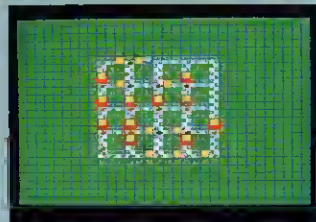
■3つのフロアからなる最初のステージ。ここでの石の押し方は、もっとも基本のテクニック（というほどすごいものではないけど）だ。ちょちょいのちょいだね。

STAGE 2



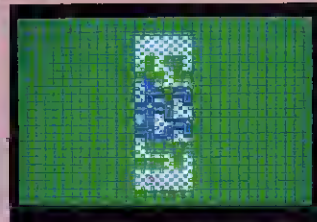
■ここでは、地雷と回転ドアの性質を把握しよう。どういう状態だと回転ドアは回るか、そして地雷と石の消し方を、じっさいプレイして感じ取ってみてくれ。

STAGE 3



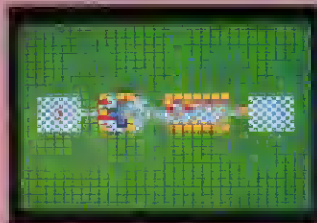
■ひたすら石を押しまくって、通路を作る。ゼーゼン楽チン。ずーっとそうやってると、ゴール手前の地雷を消すために必要な石が残るはず。簡単すぎるねー。

STAGE 4



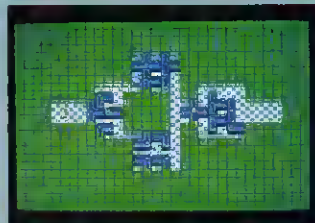
■回転ドアだけからなるステージだけど、要はゴールに通じる道を封じているドアをどうやって回すかだ。ということは、その右のドアを回せばいい。わかった？

STAGE 5



■必要のない石は、あらかじめ邪魔にならない場所に移動させておくと考えやすい。回転ドアを回すために必要な空間を確保さえすれば、もうこっちのものだ。

STAGE 6



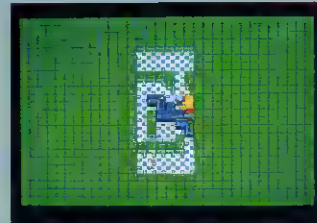
■これはちょっと面倒だ。ゴールのあるフロアの回転ドアは、上下から攻めないと回らないようになっている。仕掛け自体はそんなに複雑ではないから安心ね。

STAGE 7



■ここいらへんから、パズルっぽくなってくぞ。問題なのは長い石の列なのだが、どの石をどれくらい移動させればよいかがポイント。これくらいで悩むな！

STAGE 8



■通路を石がとおせんぼしている。そんな石は、回転ドアが全部ちゃんと回るようなところに移動させてしまおう。ほうら、もう解くための糸口は見えたでしょ。

STAGE 9



■まん中の石とそれにくっっている小さい3つの石は動かす必要なし。余計な行動は事故の元だ。いらなくなった石は即後ろへ整理整頓すると、もう解けた！

STAGE 10



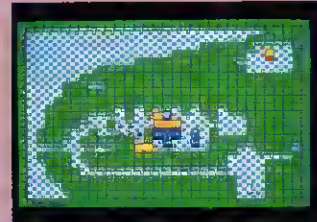
■1の下から始まり2の上、3、4、5の下を通して6の上を通過する。そのあとは、写真のとおり。結局地雷に使う石は、小さいのと正方形の石ひとつだけ！

STAGE 11



■早い話が中心にある石を下に持ってくればいい。グルグル回って石の通路を確保し、下に持ってきたところで、回転ドアをすべて逆L字形にしていればいい。

STAGE 12



■短い石はダミーだ。小さい石で上の地雷を消したのち、長い石で3つならんだ地雷を消します。びったり重ならないと消えない地雷と石の性質を思い出そう。

STAGE 13



■同じ回転ドアを別方向から押すことで、邪魔な石を整理することを頭にいれてプレイすると、あれよあれよといううちに解けちゃう。かなり拍子抜けなカンジ。

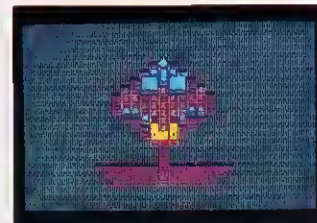
STAGE 14



■スタート地点が一番近い石は、一度だけ押して回り道し、中央下のふたつの地雷を消したあと、ゴール前の地雷に残りの石をおみまいしてやりましょう。

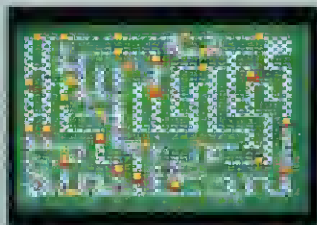
音楽もノリノリ(死語)

このゲームの特徴のひとつにプレイ中に流れるBGMがあるが、これは各コースによって違う。それぞれ独特のノリがあるが、もっとも評判が高かったのは中級コースのBGMだ。お昼の3分クッキングの雰囲気を持った、なんともノテンキなメロディーが気持ちいいのだ。



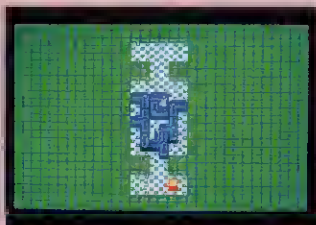
■けだるい朝にはもってこいなんだなー。

STAGE15



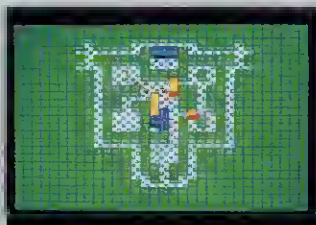
◆地雷だらけで、わけがわからなくなってしまうけど、ところどころに地雷のない抜け道がある。まず行動に移るまえにそこを見つけ出すと解きやすいぞ。

STAGE16



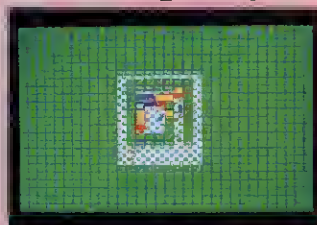
◆ここで初めてふたつのキャラクターを操作することになる。まず、片方を中央のし字形ドアに閉じ込め、もう片方は左から内部に侵入させて道を開けるわけ。

STAGE17



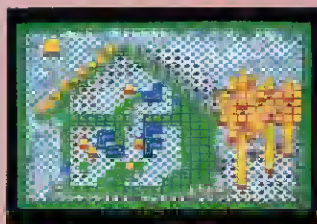
◆ちょっと悩みそうだけど、それほどでもない。回転ドアを時計回りに1回転させたなら、うっとうしい石をその左のくぼみにはめ込む。あとは説明しないよ。

STAGE18



◆ここでの各キャラクターは役割が決まっている。円すいのキャラクターが石を運び、楕円のキャラクターが運ばれた石を地雷にぶつける。必要な石はふたつだ。

STAGE19



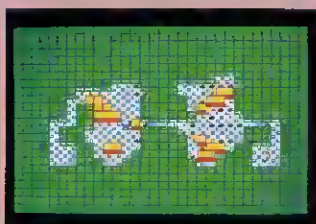
◆家をモチーフにしたステージだが、見た目を重視したせいか、ぜんぜん難しくない。まあ、ポイントとしては屋根の石は全部消さないこと。そんなところ。

STAGE20



◆とりあえずわきの長い石を下に移動させることを目標に進めよう。で、もしその目標が達成されたら、回転ドアをうまく利用してゴールまでダッシュしろっ！

STAGE21



◆このコースではかなり難度の高いステージだ。大きく右と左に分けられるが、通路にある地雷は、最後の1個以外すべて左側にある石で消さなければいけない。

STAGE22



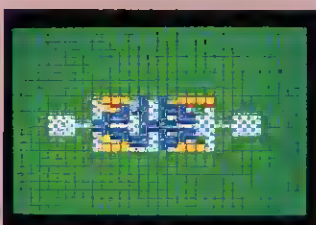
◆上の石は無視しよう。左の石は回転ドアが回る程度に(下に)移動させたのち、ドアを回して石を地雷と一直線上に置く。あとはぐるっと回ってできあがりー！

STAGE23



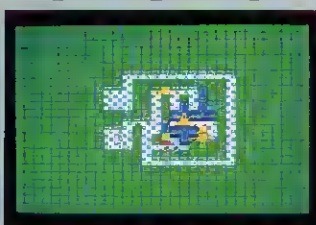
◆右のフロアは写真のような形で石を配置しておこう。というのは、右上の小さい石はあとで利用するからだ。こうしておくと好きなときに運べるからねー。

STAGE24



◆ここでのスローガンは、石はすべて上下に処分させる。そして回転ドアは全部最初のとときと左右逆にする。このふたつを実行すると、ほらほら、解けるんです。

STAGE25



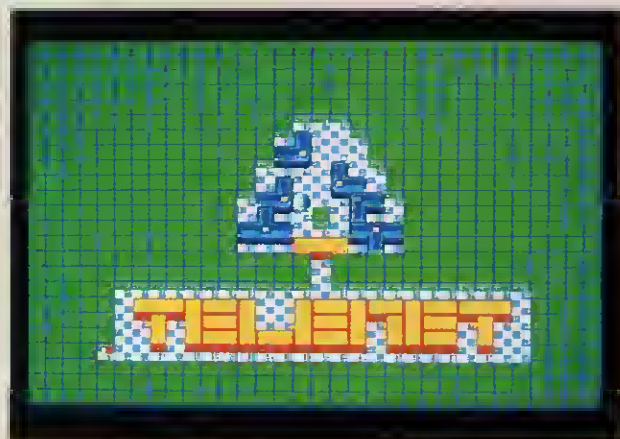
◆上の石は写真の位置に移動させる。こうするとし字形の回転ドアを中心とした画面上の通路が有効に利用できる。あとはどの石でどの地雷を爆破させるかだ。

STAGE26

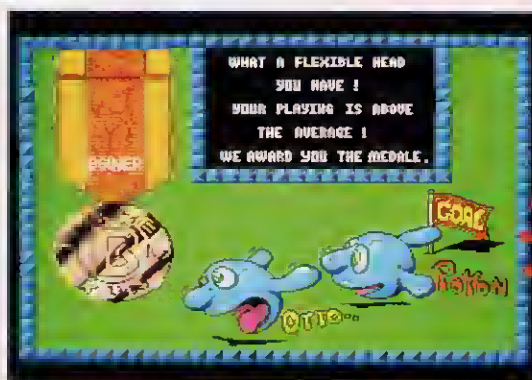


◆「どうもあの長いのが邪魔でねー」。そうでしょうでしょ。そんなときはさっさと通ってきたところに突っ込んでしましましょう。……ほら、ラクになったよ。

STAGE 27



◆ようやくこのコースも残すはひとつ。というわけで最後だからこのステージはノーヒント！ だって、これって簡単なんだから。喜びをかみしめてくれ！



おめでとう！

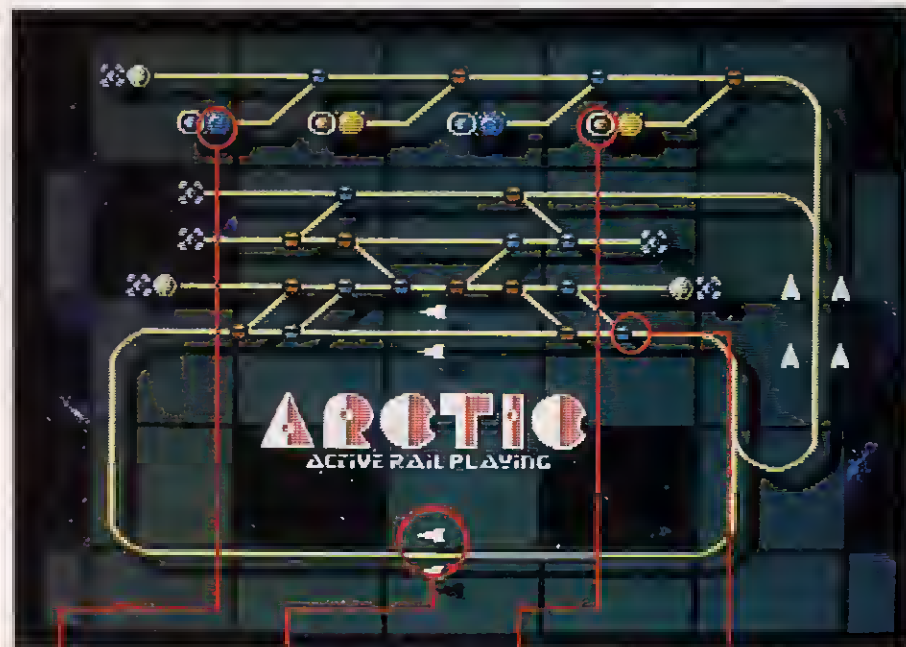
ざっと初級コースをプレイしたわけですけど、なかなかやりがいがありますね、これは。面白かったなー。なんて言っていないんですよねー。これからなんだから。



©アートデインク

『アークティック』のルールはとっても簡単。レールの上を転がるオレンジとブルーのボールをそれぞれの色に合った場所(シート)に戻せばいいだけ。操作方法も、2種類のポイント切り替えと2種類のリセット(やりなおし)ボタンの計4つのキーでボールを動かしていく、いたってシンプルなもの。

ところが、頭で理解するのと実際にやるとでは大違いで、レール上を転がるボールはあちこちで衝突し、予想もつかない方向に転がってってしまうのである。そのうえ、これが画面上のあちこちで発生するもんだからたまらない。見た目とは裏腹にかなり頭を使うパズルアクションゲームなのだ。



ボール

オレンジ、ブルー、ホワイト、レッドの計4種類がある。ホワイトとレッドはジャマ者なのだ。

加速器

矢印の方向にボールが入ると力が加わりボールが加速される。逆に入るとボールは減速するのだ。

シート

オレンジとブルーの2種類ある。ここに同じ色のボールを持ってくればいいわけなんだけど……

ポイント

これもオレンジとブルーの2種類がある。これを切り替えてボールの進む方向をかえてやるのだ。

摩擦係数ゼロの世界!? 不思議な気分が味わえます

ルールは簡単。操作も簡単。なのになかなかクリアできないのはなぜ? そんなちょっと変わったパズル型アクションゲーム『アークティック』を今月は紹介しちゃいます。色とりどりのボールが飛びかうこの新感覚ゲームに、キミはついてこれるか? とかいてみたりして。

■ポニーキャニオン MSX2 5,800円[税別] (ROM)



▲レッドボールに触れると一巻の終わり。



▲好きな面を選べる親切設計なのです

このゲーム、はっきり言って必勝法というものは存在しない。こうすれば絶対に解ける! というタイプのゲームではないのだ。ただ、コツがないわけでもない。一

番初めは1個のボールに注目して、そのボールをまず同色のシートに入れることを考えてプレイしてみよう。もちろんその間は、ほかのボールが勝手にシートに収まらないようにすること。同じ色ならラッキーだけど、違う色のボールが入ってしまったら、リセットして最初からそろえなくてはいけなくなるので注意しよう。まあ、途中で詰まったからってイライラしないで、ゆったりした気分でプレイすることがこのゲームを長く楽しむ一番のコツじゃないかな。

右のページはそれぞれ個性的なマップを集めたので、プレイの参考にしてみてくれ。

全31面だ!

アークティック10ヵ条

- 一、レッドボールに触れちゃダメ!
- 二、全体の流れをつかんでマップの特徴を知ろう。
- 三、ボールどうしの正面衝突は利用するべし。
- 四、加速器をうまく使って減速もおこなえる。
- 五、離れたレールでもボールは衝突する。
- 六、1時間プレイしたら30分休もう(なんてな)。
- 七、ポイントの向きにはいつも気を配る。
- 八、クリアしたら素直に喜ぼう。
- 九、強運の持ち主になろう(必須条件)。
- 十、イライラしてるクリアはおぼつかない。

ポイントの切り替えがポイントなんです、ええ

このテのマップは、比較的オーソドックスな構造をしているといえましょう。作戦としては、ポイントをタイミング良く切り替えてボールを操作していく、というオーソドックスなものもいいみたいです。慣れればクリアするのはそう難しいことではないはずだから、がんばってみてねー。



★違う色のボールがシートの中に入らないよう、ポイントをす速く切り替えよう。



★注目するボール以外は、左側のループしたレールに乗せると展開が楽になるよ。



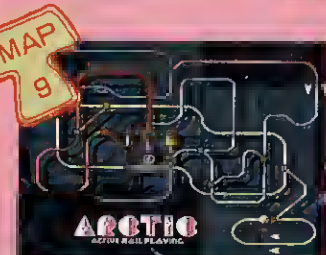
★バックの美しい星々を眺めるのも、このゲームの楽しみかたではないだろうか。

交錯するレールを走るボールの位置を把握せよ!

このゲームのレールは四次元的(?)につながっているから、プレイヤーがちょっと目を離したすきにボールが違う高さのレールの上を転がっていた、なんてことが結構あったりする。複雑にレールが絡み合っているマップでは、ボールを見失わないようにすること。おいこら、そっち行くなってば!



★アップダウンしたレールをボールがコロコロ転がっていくのは見ていて楽しい。



★ボールが今この高さにいるのか一瞬わからなくなることも。あわてるなよー。



★高低がついてるのが実感できるマップだ。わかつちゃえば意外と簡単でしょ?

アナタは神を信じますが? 運を天にまかせましょう

世の中、努力してもどうにもならないことがある。そんな気分を味わてくれるのが、右のような作りのマップだな。ポイントを切り替えようにも、ぜんぜんポイントがないから手も足もでないのである。ここはスタートのタイミングが重要。もし失敗したら……神サマにでもすがるしかないかな。



★おー、シンプルなマップだ。好き嫌いのがはっきり分かれるんじゃないだろうか。



★うずまき状のレールの下にあるボールをうまくぶつけて反転させるのがコツだ。



★動きだしたら止まらない! 前半のヤマ場は、ボールがいっせいに動きまわる。

せまりくる恐怖! レッドボールが貴方を襲う!

ポイントの操作にも慣れたころ、恐怖のレッドボールが登場する。このボールはほかのボールに触れただけでゲームオーバーになってしまう、トンでもないヤツなのだ。「君子危うきに近寄らず」と言うように(?)、レッドボールにだけはなるべく近づかないようにしよう。くわばらくわばら、なのである。



★レッドボールの初登場! 触れたら一発でアウトってのは、ちょっとなあ……。



★ここにもレッドボール出現。左上のループを転がるボールも利用しよう。



★ついに最終面。もちろんレッドボールは登場する。度胸がないと解けないよ。

今夜も朝まで パワフル まあじゃん2

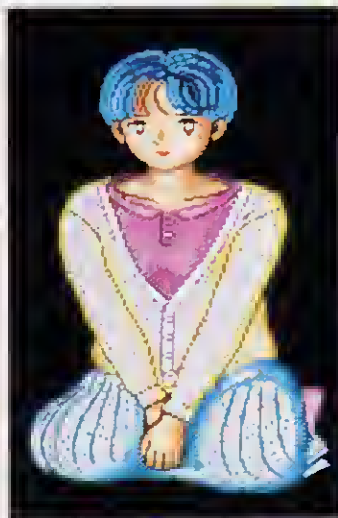
データ集Vol.2 雅子ちゃん組

いやーうれしい。なにがうれしいって、こんなに早く新しいデータ集が出ちゃうんだもん。まったく涙がちよちょぎれちゃうぜ。今回も10人の女の子を紹介しちゃうから好きなように使ってくれ。

ところで、6月号のなつみちゃんのところって、じつはカセットレーベルになるんだよね。せっかく作ったのに、誰も気づいてくれないんだもん。ぐすん。



★お相手は雅子ちゃん。いつものなつみちゃんは出てこないのだ。ショック!!



またまた出ましたデータ集!!

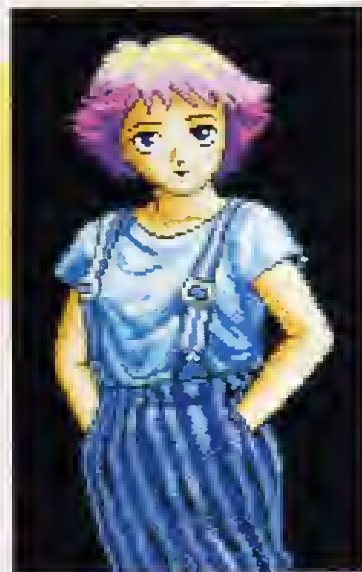
全国の『パワまあ』愛好者諸君、とてもうれしいお知らせだ！ こないだデータ集が発売されたばかりだというのに、なんと、もう第2弾が発売されるのだ！ いやー、デービーさんってほんとにいい会社だなあ、まったく。

■デービーソフト MSX2 2,600円 税込 (2DD) TAKERUにて販売

尾川 智美

16歳 B型 高1

女子高の1年生なのだ。女子高って、男にとっては秘密の花園みたいなのがあるけど、実際に内部に入ってみると、けっこう夢のない世界だというワサだ。



前田 雅子

17歳 A型 高2

この娘が、なつみちゃんに代わって、今回の麻雀の相手をする事になった雅子ちゃんだ。女子高生だからまだまだ未熟だけど、チャイシないところがエライ!

20歳 O型 アルバイター兼ミュージシャン
プリプリみたいに女の子だけのバンドを組んでるんだって。
関係ないけどプリプリって、ベースの娘がいいよね。



21歳 AB型 モデル

AVの恥ずかしいモデルと一緒にしないでほしいって言ってるけど、脱いでるじゃん。

アリス山口

中山 理沙

21歳 A型 秘書

法律事務所の秘書なんだそう。最近消費税関係でいそがしいんじゃないかな。秘書って一となんだな、大人の女って感じがして、なんとなくググッときちゃうよな。ウヒョヒョ。



川島 菜保子

23歳 A型 プロゴルファー

今回の10人の中で最年長。お姉さんが教えてあげる……、といったシチュエーションに弱い、年上好みの人はどうぞ。

石川 幸子

17歳 B型 高2

いなかの娘って、都会っ娘にはない純粋なものを持っていることが多いんだよね。



今回のシークレット
ギャル・らんこちゃん!

サービスでボカシはなし
だっ! 切り取ってディス
クレーベルに使ってくれ。



20歳 A型 OL

あどけない笑顔がとってもキュート。しかし、この娘が20歳だなんて信じられないなあ。

藤田 香

出張レビューふたたび もりけんの脱衣麻雀に斬られる!!

(6月号からの続き) データ集の女の子たちを全員斬り倒し、ついに徹夜から解放された俺は、満ち足りた気分で穏やかなひとときを過ごしていた。と、そのとき首筋にキスマークをつけたラーメンちゃんが、またもや1枚のディスクを持って来たのだ! 「ハイ、データ集2」。うー、うれしい悲鳴とはまさ

にこのことだ。この調子でどんどん出してほしい。そう、第3弾は制服編がいいな。それも、セーラー服とかじゃなくて、ファーストフードやファミリーレストランの制服。とくにアンナミラーズがいいのだけど……。デービーさんお願い、作ってくださいよ。

評/もりけん(ただのスケベ)

前島 由美

大きく開いた胸元がセクシー。この娘、じつはノーブラなのだ。ああ、想像しただけでムラムラしてきたぞ。うー、たまんね!

19歳 B型 アルバイター



いつかはきっと、わかるときが来るのだよ

RETRO-MSX

昔々、ある日のこと、正直な青年がお気に入りのソフトを湖に落としてしまいました。と、そのとき、困っていた青年の前に、世にも美しい湖の精が現われたのです。「お前が落としたのは、この新作ソフトか?」、「ノー。ミーが落としたのはそのレトロソフトなのれす」、「まあ、期待を裏切らない答えよん」。微笑ましい限りだ。



大脱走

1985 キャリーラボ (MSX1)

最近RPGやシミュレーションゲームが隆盛で、アクションゲームにしてもいろんなジャンルの要素をクロスオーバーしたものばかり。やれストラテジック・アクション・シミュレーションだのアクティブ・ロールプレイング・アドベンチャーだのロスインディオス&シルビアだの(ハズれますね)と、回りくどいネーミングだけどころか、おもしろくないゲームがすっかり幅をきかせてしまっています。たまには純粋なアクションゲームをやってみないよーん、なーんて思っているお方もさぞかし多いことでありましょう。

そんなアナタに、ビッグなお知らせ。今月はちょっとイカしたアクションゲームをドーンとご紹介しましょう。

まずは、戦場にかける男たちの愛と友情を描いた、大冒険活劇ロマンの『大脱走』です。

ここは敵軍の捕虜収容所。ここには我々が同胞の5人の兵士たちが捕らえられてしまっています。同じカマのメシを食べ、永遠の友情を誓い合った仲間たち。アナタの目的は、そんな彼らを敵軍の魔の手から解放してあげること。正義感の強いアナタにもビッパリの内容です。



★ヘルプ・ミー! 我が同志たちの叫び声とともにゲームスタート さあ助けろ



★敵と目が合ったらすぐに撃つ! ちょっとでも遅れたら、死あるのみ、なんてねん



★疑似3Dフィールドが斬新なゲーム。キャリーラボは最近ゲームを作っていないが、昔は3Dが得意だった。

アナタのお仕事は、敵の見張り人から牢屋のカギをちやっと拝借して、捕虜の5人を助け出し、チョイッと連れ戻す、たったそれだけ。無精な人でもラク〜に楽しんでいただける快適設計です。

また、BGMにもこだわりたい、というAV志向のワガママなお方の

ために、音声のオンオフ機能つき。さらに、10面クリアするたびに、美しいコーヒープレイクの画面がアナタの視線をピシッと釘づけ。まさにいたれりつくせり、という感じですね。

なお、ROM版をお求めの方には、ピアノの練習モードのおまけつき。ここまで徹底したサービスぶりのこのソフト。今なら、ハイ! このお値段でご奉仕いたします。一家に一本、いかがですか?

ああ疲れた。本当はたいして驚くほどのソフトではないのだが、なかなか深い味わいがあるので捨てがたい。これでもうちょっとテンポが良ければグーなんだよね。



★1面クリア! の瞬間 全員無傷で助け出すのは、ムチャクチャむずかしいのだ

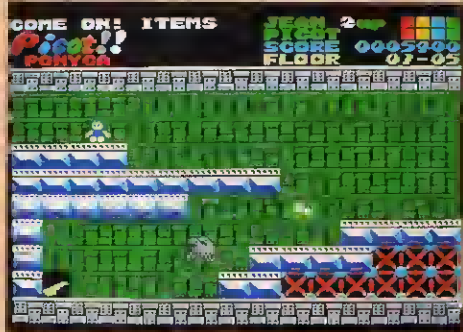
カモン! ピコ

1986 ポニー (MSX1)

時は近未来。第三次世界大戦後の荒廃した世界。主人公のジャンは、生き別れになった恋人のマリイを捜すため、世にも恐ろしい遺伝子銀行のビルに突入したのだ! おお、愛しのマリイよ、キミはボクの女神さまなのだ。ああ、早く逢いたい。女神さまの目が見たー

い、なんちゃってな。

でも、それなのに、ああそれなのに。ボクはとっても非力だから、ひとりでは助けに行くことができないのよーん。色男、金と力はないけりってえヤツかあ? おいおい、こいつは参ったなあときたもんだ。ハッハッハッハッハ。



▲ピコをこき使って10階建てのビルを突き進むのである

笑っている場合ではない。問題はかにかにしてマリイを救出するかである。ご安心めされい。ジャンには心強い味方のピコがついているのだ。

このピコという男が、おっと、男か女か知らないけどさ。ナメクジみたいだか



▲狂った警護ロボットが襲いかかってくる。ピコをうまく転がしてやつつけよう。



▲このトラップがけっこうキシイ。ちょっとでも触れてしまったらアウトなのだ。

ら雌雄同体なのかな? それとも、オカマかしらん? そりゃ、おすぎとピーコだつーの。と、だれもが予想していたボケと突っ込みを入れて、場がなごんだところで話を元に戻すぞ。そう、ピコちゃん

はけっこうクセ者なのである。ジャンは自分の力ではこわーいモンスターたちと戦うことができないから、代わりにピコを戦闘マシンとしてコキ使っている。法然も太鼓判を押すともない他力本願野郎なのだが、ピコちゃんは文句のひとつも言わずに黙々と働いてくれるいいヤツである。しか

し、こいつがなかなか思ったとおりに動かないもんだから腹が立ってくるのだ。頭に来たときはガンガン蹴とばしてやるとゴロゴロ転げ回っておもしろいぞ。

なんて、ひどいことを書いているが、このゲームの見どころはなんといってもピコちゃんのマヌーな動きなのである。あの何も考えていないようなフニョフニョした緩慢な動きが、とってもキュートでセクシーなの! というのは真っ赤な大ウソであるが、とりあえず見ていただいても楽しくなってくるぞ、たぶん。一度やってみれ。

グロッグス・リベンジ

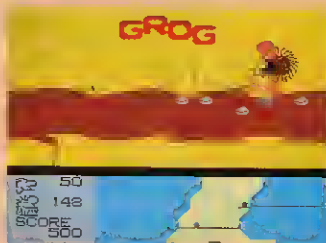
1985 コンピューク (MSX1)

このゲームはすごいぞ。原始人が一輪車に乗ってハマグリ集めの競争をするという、なんだかよくわからない設定なのだ。いったい何が楽しくってわざわざ一輪車でハマグリ拾いなどをしなければならぬのかは知るよしもないが、原始人のAさん(推定28歳:根拠なし)は、今日もおそろべき宿敵グロッグとの命がけのハマグリ拾い競争に挑むのである。いと悲し。

さて、ハマグリと言えば焼きハマグリ、焼きハマグリと言えば浦安(そりゃ昔の話だって)、浦安と言えばロンドン小川の生息地であるが、そのロンドン小川にハマグリをのめると絶品だよーん、と語っていた。焼きハマグリも捨てがたいが、やはりお吸い物は魅力的だ。一輪車を使ってまでハマグリを拾い集めたいくなるのも人情だろう。



▲思いっきり壁に激突! 一輪車の運転はムズカシイ、と実感できる一瞬なのである



▲グロッグに捕まると、即ゲームオーバー。よく見ると、アブナイ形をしているねえ



▲宿敵グロッグとハマグリ拾いの大レース! 意外となめらかに横スクロールしてくれるのが気持ちいいのだ。

ところで、洋モノのゲームは国産モノに比べてミョーに個性が強いものが多いですな。おかげでいまひとつつつきやすさという点に欠けているような気がするんだけど、逆にアイデアが斬新なのでいつの時代のものでもあまり古さを感じさせないのいい。

国産ソフトにはグラフィックやサウンドにばかり力を注いでいてゲーム性が希薄なものが多いもんだから、ちょっと昔のソフトにな

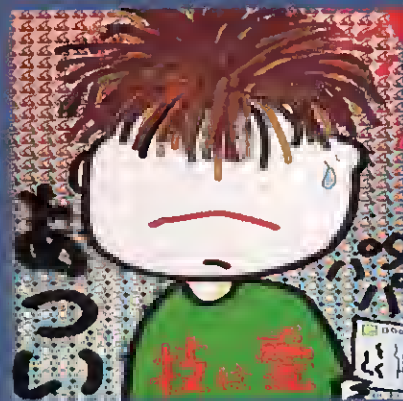
ると退屈で技術力の差ばかりが目立っちゃうんだよね。

まあ、そんなこんなで、このコーナーでも必然的にあちら生まれのソフトを取り上げることが多くなるわけだ。今回にしても、上の『カモン! ピコ』やこの『グロッグス・リベンジ』が洋モノである。どちらも万人に受けるような性質のゲームではないのだが、へたな新作ソフトの100万倍ぐらいいは楽しめるに違いない。

技あり一本

M|S|X|ゲ|ー|ム|指|南|

毎度おなじみのこのコーナー。けれどいつもと感じが違うぞ。そうそう、今月から新しくレイアウトが変わったのだ。よーし読者諸君、新たな気持ちで共にがんばっていきましょう！ 技を発見したら、バリバリ気合の入ったはがきを送ってくれ。待ってるぞ！



一本

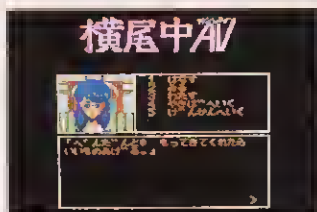
ディスクステーション4号 おまけゲームで遊ぼう！

ディスクステーション4号で、おまけゲームを発見しました。まず、ディスクを入れないでマシンの電源を入れ、BASICを立ち上げます。そして、ディスク1をドライブに入れ、RUN"MENU.BAS"

RETURN で、おまけゲームのセレクト画面になります。1つめはコマンド選択式アドベンチャーの『横尾中アドベンチャー』、2つめはアクションパズルの『THE KEY』、3つめはドットイートタイプのア



▲5つのボールが跳ね回る「5 BALL」だ。背景の星が上から下にスクロールするぞ。



▲学園を舞台にしたショートシナリオアドベンチャーの『横尾中アドベンチャー』。アクションゲーム『Cat's村のぶーきくん』、4つめはブロック崩しゲームの『5 BALL』、そして5つめはその名のとおりの『グラフィックエディターmk2.5』です。

DSソフトウエア・スクールの第2回入選作品のこれらのゲームはなかなか遊べるものばかりなので、知らなかった人はぜひプレイしてみてもどうですか。5 BALLはとくにおすすめです。

神奈川県 上野英明



▲おまけゲームが5つも入ってるなんてうれしいじゃないの。さすがのーみそコネコネのコンパイル！

技あり

時空の花嫁 ハンドプロテクター発見

時空の花嫁で、ハンドプロテクターを発見したぞー。16世紀の城砦都市ロデラーンで、下の写真の場所を通過すると変な男が現われるので、戦ってください。そして、その変な男を倒すと、その男の持っていたハンドプロテクターを手



▲16世紀のロデラーンで、この緑屋根の建物に入ると変な男の影を通るぞー

に入れることができるよん。このハンドプロテクターを身につけると攻撃力がアップするぞ。この技は、ステータスが低くて弱い、強い武器は値段が高くて買えないゲームスタート時に便利です。

東京都 赤須幸司



▲な、なんと、ゴミ箱の中から変な男が現われた！ しゃべりながら影の足音がする

技あり

マイト・アンド・マジック・ブック2 アイテム増殖技

魔法を使わずにアイテムを複製する方法です。ハイアリングが雇えることが条件で、ハイアリングに複製したいアイテムを持たせて宿屋に泊まります。次に、宿屋を出てアイテムをハイアリングからキャラクターに渡しハイアリングを解雇します。再び宿屋に泊まりハイアリングをパーティーに加えると、あら不思議。さっき渡したアイテムをまだ持っているのです。

店で買えないアイテムもこれで、何個でも増やせます。やったね。

千葉県 伊勢昌弘

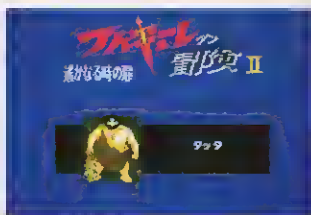


▲ほーら、アイテムがこんなにいっぱい。ハイアリングのみなさん、ありがとう！

有効

ディスクステーション4号 FM音源のBGMをPSGで聴く

MSX2+などFM音源を内蔵している機種で、ディスクステーション4号のワルキューレの冒険とデフォルメKIDSのBGMをPSGで聴ける技です。まず普通にディスク1を立ち上げてコンテンツを出します。そのあと[P]キーを押しながら



■軽快なBGMによってストーリーや敵キャラを紹介する、ワルキューレの冒険II。

ふたつのうちどちらかを選んでください。[P]キーはディスクアクセスが終わるまで押しつけておいてね。それだけでPSGのBGMを聴けるわけです。ちょっとありがたいな技ですね。

兵庫県 樫野元昭



■いつも様々なアイデアで楽しませられるデフォルメKIDSの、愉快的なBGM。

有効

首斬り館 FM音源のBGMをPSGで聴く

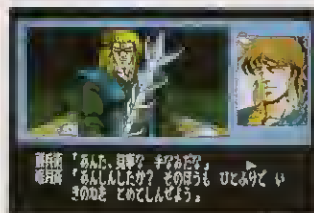
ピッソーから発売されている首斬り館。江戸時代を舞台とし逐電屋の藤兵衛が繰り広げるストーリーに、度肝を抜くオープニング、きれいなグラフィック、そしてFM音源対応のBGMとディスク5枚にも及びぶさびさの大作アドベンチャーゲームだ。

FM音源内蔵のMSX2+のスロットに、パナソフから発売されているFMパナミュージメントカートリッジを差し込んでゲームを始めると、オープニング以外のBGM

はPSGで聴くことが出来ます。

あと、エンディングをMSX2+で見ていると、最後に自然画を見ることができます。

東京都 田中 誠



★リアルなサウンドのFM音源もいいけれど、PSGならではの味も捨てがたいな。

有効

釣りキチ三平 釣り仙人編 簡単呪文で面セレクト

釣りキチ三平～釣り仙人編では、1コースをクリアするたびに仙人から授かった呪文で途中のコースからプレイできるようになりますが、なかなか難しくして先へ進めない人や、呪文を入力するのが面倒だという人は、この簡単呪文を試してみてください。

コース2 ふふふふ ふふふふ
コース3 ちちちち ちちちち
コース4 ああああ あえええ

コース5 かかかか かあああ
これで、全面クリアーだーっ。

福岡県 大峯恒一

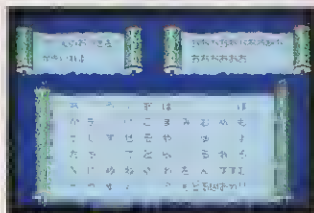


■これがコース5。ボスは、"ぞんぶいっしゅ"と呼ばれるシーラカンスだ。

効果

熱血柔道 あああああああああ……

ボニーキャニオンから発売されている熱血柔道で、いきなり四段から始まるけれど画面がバグっちゃう技を見つけたよん。まず、スロットにカートリッジを差し込んで電源を入れてください。ゲームをスタートさせ"ひとりであそぶ"にします。次に"しゅぎょうをつづける"を選んでください。そして、"ひでんのおうぎ"のところで"あああああああああああああ"と入力すると、四段から始めることができます。しかし、"しあい"に



■秘伝の奥義は、"あああああああああああああ"だ。あーつかれた。

でる"を選ぶと背景がめっちゃくちゃバグ画面になってしまうのだ。ちなみに、名前は"の"くんとっているよ。変なのー。

福岡県 大峯恒一

キミも有段者をめざせ!

このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しているぞ。誌面に採用された人には全員、1,000円相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、

教育的指導(-1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点とれば有段者とみなし、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。得点は記録されていくので、どんどん応募して、キミも有段者をめざしてほしい。

グランドクロス2

第2スロットにQパートを差す!
ゲーム中[F1]キーを押せば

① フォーメーション

LARS18TH

② ステージスキップ

NEMESIS

③ 一定時間無敵

METALION

と入力し、[F1]キーを押せば解除!
●P.O.クロス1本ちょーだい!

〒107-26 東京都港区南青山6-11-1

青山太郎 03-486-1824

10724
東京都港区南青山
スリーフ南青山ビル
6-11-1
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
技あり一本係

はがきの書き方

特集

シミュレーション 全員集合!



相模川の花火/撮影 久保田幸夫



どん、と鳴った花火だ。キレイだな。今月の特集はいつも見なれたヘックスタイプではなく、花火師アチャ子から、ひものや大繁盛記などで、個性派ぞろいのシミュレーションゲームたちに全員集合してもらったぞ。

だよ



C O N T E N T S

104 花火打ち上げシミュレーション 花火師 アチャ子

今や一家にひとり、花火師がほしい。それまでできれば女の子がいいなあ。と考えるキミたちに、とっておきの花火師を紹介しよう。夏の夜を満喫できるぞ！

108 生物の繁栄と衰退のシミュレーション LIFE GAME KIT

何世代にもわたる生物の繁栄と衰退を繰り返し見ていると、まるで自分が神様になったような不思議な気持ちになる。これは古くて新しい環境ソフトかも！

112 マルチプレイヤー対応、大経営ゲーム ひものや大繁盛記

4人まで対応できる、マルチプレイヤー経営シミュレーションショートプログラムの登場だ。アジを開いて、ひものや王を目ざせ！ すぐ入力してすぐ遊べ。

114 惑星間弾道ミサイルシミュレーション ぷりんきぴあ

コンピュータの誕生のいきさつにもなった、弾道計算をシミュレートするゲームなのだ。難しい計算はMSXにまかせて、おもいきり楽しんでちょうだい！

116 緊急レポート！ 光栄の新作シミュレーションだ！ 信長の野望・戦国群雄伝

お待たせっ！ 光栄の最新作、『信長の野望・戦国群雄伝』が発売された。全国に散らばる戦国大名たちが、天下統一を目指して戦う姿を緊急レポートする。

120 好きな人も、嫌いな人もよっといで！ シミュレーションを斬る！

ひとくちにシミュレーションっていっても、ストラテジックなものやフライトシミュレーターなどいろんな種類がある。みんなまとめて斬ってしまうのだ！

※今月号の特集で紹介するシミュレーションプログラム(信長の野望・戦国群雄伝を除く)はTAKERUで販売致します。なお、花火師アチャ子、ひものや大繁盛記については、本誌191ページ、131ページにリストを掲載していますので、そちらを参照してください。



花火のシミュレーション(MSX2 VRAM128K/2+)

花火師アチャ子

夏の風物詩といえば花火、花火といえば花火師アチャ子。ほんまにもう、むちゃくちゃでござりまする〜。え、部屋の中で花火を観たい? そんなのお安いご用ですー。打ち上げてくださいよ、思いっきりどーんとね。

音と光のハーモニー!!

夏の夜空に華やかに打ち上げられる、色とりどりの花火の饗宴。ビールを飲みながら(未成年はジュースね)、見物する花火は最高だなあ。自宅や職場で気軽に花火を打ち上げることができればいいのになあ。えっ、できちゃうの? 教えてくれー。その方法を!!

教えてさしあげましょう。その名も『花火師アチャ子』といいまして、花火師といえどもれっきとした女性である。MSXひとつあれば、このアチャ子さんが花火をシミュレートしてくれちゃうのだ。

花火といっても、玩具花火から打ち上げ花火や仕掛け花火まで種類はいろいろあるけれど、ここではふだん家庭で接することのできない打ち上げ花火に限ってみた。

このソフトの楽しみ方は、火薬などの材料を混合して花火をシミ

ュレートしていくことにある。もちろん、出来上がった花火を観賞するのも楽しみのひとつではあるけどね。で、花火を作りながら、この機会に花火の仕組みや花火に関する話なども学んでしまおう、とまあ、そういうわけなのだ。

さて、花火にとって欠かせないものといったら、音と色だ。本物の花火では、ふつう発音剤(雷薬)というものが使われて、あの迫力ある音を出している。そして、音を出す火薬を組み合わせることによって、いろいろな種類の音を出すことができるのである。

同じように、色を出す要素を持つ炎色剤を組み合わせることによって、赤、青、黄などの花火の色が決まってくる。どの材料がどんな役割を果たすのかを把握して、カッコいい花火を作ってみよう!



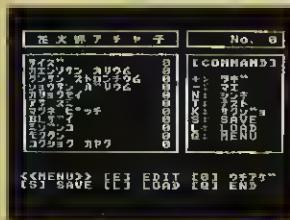
これがアチャ子の画面よ

花火は、EDITモードで各材料の数値を設定することによって製作される。画面左に並んだ項目に、上からサイズ、過塩素酸カリウム、炭酸ストロンチウム、硝酸バリウム、花緑青、麻炭、松根ビッチ、BL剤、みじん粉、木炭、黒色火薬とあるので、それぞれの数値を設定しよう。

ちなみに、サイズというのは花火の大きさではなく、打ち上がる高さのこと。たとえば50にした場合、だいたい画面中央の高さで花火が破裂する。数値を上げればその分高く打ち上がるというわけ。

各成分の役割を説明すると、まず過塩素酸カリウムは酸化剤で、爆発を誘導させるもの。炭酸ストロンチウム、硝酸バリウム、花緑青は色をつけるためのもの。麻炭、松根ビッチ、BL剤、木炭は助燃剤だ。みじん粉はもち米からとった水溶性のでん粉で、酸化剤、助燃剤、炎色剤を固める役割を果たす。黒色火薬は硝酸カリウム、硫黄、木炭粉から成る火薬である。

また、各成分の最大値は99だ。実際にいくつか作ってみないと分量の基準はわからないだろうが、とりあえず役割は覚えておこう。



★EDITモードで各項目の数値を設定。



★一度に何個も打ち上げることが可能。



花火の仕組みを教えてあげるっ

打ち上げ花火というのはだいたいが大きな玉のようなもので、外側に出ている導火線に火をつけることによって、中にある火薬に引火し、爆発する。それでは、実際花火をバカッと断面してみるとどのようなになっているのだろう。

右図では、割物と芯入りのふたつに分けてあるが、割物というのは打ち上げ玉に詰めた多量の火薬を爆発させ、玉の中の「星」と呼ばれるかたまりを四方八方に飛ばすタイプのものだ。星は火薬と発色剤、発煙剤などを練って作ったもので、目的に応じて色を出したり煙を出したりする。芯入りはその星が外側に飛ぶのではなく、大きな菊の中に小さな菊が現われるように、花火の輪の内側で変化が起こるタイプだ。割物も芯入りも基本的な構造は同じである。

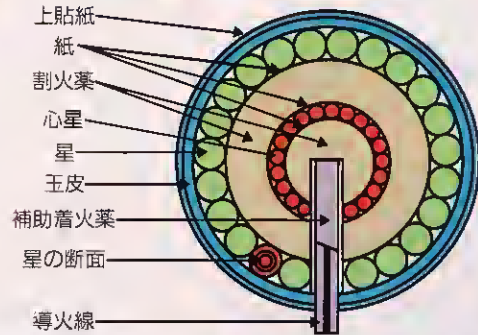
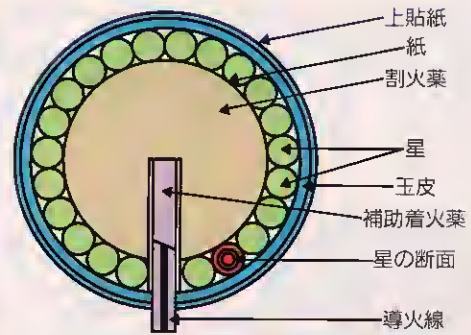
図のように、玉の中央部に玉を割るための火薬があり、その周囲

に星が配置されている。そして星の外側を新聞紙などで張り合わせた内皮でくるんで、さらにその上面をじょうぶな紙を厚くはった玉皮でおおう。そして玉皮の外から中央の割薬まで導火線が差し込んである、という仕組みだ。

打ち上げると、筒の中にある推進薬が導火線に点火し、上空で割薬を爆発させて星を放出する。同時に星の表面の着火薬に引火して、星が燃焼する。言葉で説明すると意外に単純のようだが、実際に打ち上げてみるとなると、熟練の花火師でさえ失敗が尽きないほど難しいものであるらしい。なにしろ材料のひとつひとつが危険なものばかりだから、一歩まちがうと大惨事ということにもなりかねない。

下に記した図は、色を決定するための星の分配のしかたと、色火剤の組成だ。アチャ子でシミュレートするときの参考にしてほしい。

割物



芯入り

割物花火に使用される星配合率(単位%)

		赤色星	緑色星	青色星
酸化剤	過塩素酸カリウム	59	49	56
発色剤	炭酸ストロンチウム	18		
	硝酸バリウム		30	
	花緑青			22
助燃剤	木炭	9	9	8
	BL剤	8	7	9
糊剤	みじん粉	6	5	5

過塩素酸カリウムを使用した代表的な色火剤組成

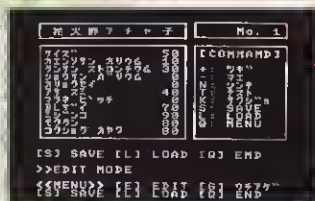
		赤	黄	緑	青
酸化剤	過塩素酸カリウム	58	60	43	58
助燃剤	麻炭	15	15	25	
	松根ビッチ				6
	BL剤	8	9	11	8
糊剤	みじん粉	6	6	5	5
発色剤	炭酸ストロンチウム	20			
	硝酸バリウム			30	
	シュウ酸ナトリウム		16		
	化緑青				23



アチャ子実例集

いろいろつくってみてね!

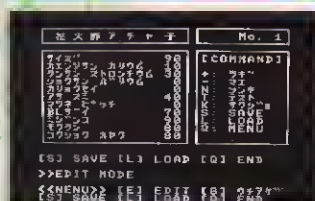
成功例その1



あれこれ試してみた結果、一番均整のとれているのはこれではないかと思う。サイズは画面中央に花火が広がるように、50にするのが妥当。発色剤を炭酸ストロンチウムだけにしたので、色は青になった。まあ、大きすぎず小さすぎずってところで、ちょうどいい。



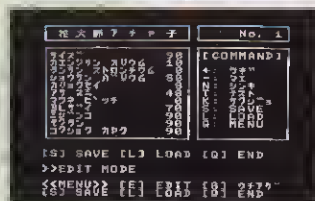
成功例その2



上のものとサイズだけ違うのがこの花火だ。サイズを90にしたので、破裂する位置がだいぶ高くなっている。その分花火の広がる範囲が大きくなり、迫力があるのだ。上の花火はまとまりがあるけれど、やはりこのぐらい大きく広がったほうがおもしろいね。



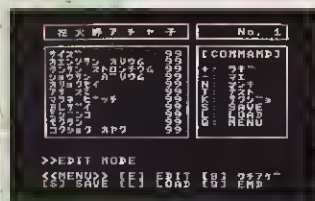
成功例その3



発色剤を硝酸バリウムだけにしてみる。すると、赤くなるのだ。青もきれいだけど、赤もなかなかでしょ。木炭と黒色火薬の量を少し多めにしたほうが、大きくて迫力のある花火となる。上の青い花火と組み合わせて打ち上げると、とてもきれいなのだ。



失敗例その1

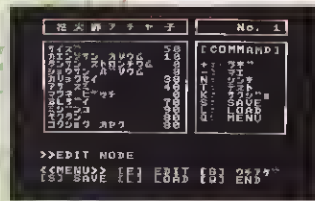


それぞれの材料の設定できる最大値は99だけど、なんでも多く詰め込めばいいというものではない。これは、すべての材料を99にしてみた例である。まず、色がヘン。灰色っぽい、花火らしからぬ色になってしまった。やっぱり花火は派手な色のほうがきれい。発色剤

は赤、青、黄のどれを優先するかをよく考えて、その優先する色の分量を少し多めに設定するのがいいだろう。といっても、あまり多すぎるとほかの材料とのバランスが狂ってしまう。そのへんがとても難しいので、これはいろいろ試してみるしかないのだ。



失敗例その2



じつはこの花火師アチャ子、黄色の花火をつくるのがとても苦手なのであった。発色剤を花緑青だけにすれば黄色が出るのだけど、いざ打ち上げてみると、右の写真のように情けないものになってしまうのだ。一応打ち上がってから破裂はするんだけど、まわりに広

がっていかない。これじゃあ、いくらきれいな黄色でも迫力ないよね。よく見ると花火というよりは内臓みたいで気持ち悪い。色はこのままでもっと花火らしいものにするには、ほかの材料の数値を微妙に変えなければならぬのだが、これがなかなか難しいのだ。



日本の花火の起源と種類

日本での花火の始まりは、いったいつごろだと思います? なんと慶長十八年(1613年)にまでさかのぼるのだ。長崎の平戸に商館をつくったイギリス人のジョン・セーリスが記した『宮中秘策』に、花火についての話が出てくるのである。それによると、慶長十八年に家康が花火を観たという事実が記録されている。

そのときに家康が観た花火というのは「二之丸立花火」といって、竹の節を抜いた筒に黒色火薬を詰めて、その一端に点火して火の粉を噴き出させる、というものであ

ったらしい。現在のものと比べると、はるかに華々しさには欠けるだろうけれど、当時としては目を見張るものであったに違いない。

その後、現在に至るまで花火師たちの努力によって、さまざまな花火がつくり出され、世界に誇れる華麗な日本の花火の数々を観ることができるようになったのだ。

それでは、日本の花火の種類にはどのようなものがあるのだろうか。大きく分けると、打ち上げ花火、玩具花火、仕掛け花火、そして信号煙火と産業用火火というものがある。打ち上げ花火には、昼物と

夜物があり、昼物は煙や音などで演出し、夜は光や色で演出するものが多い。玩具花火は、ふだん私たちが遊んでいるロケット花火やクラッカー、手に持って火をつけるものなどのほかに、自動車用信号用というもののまで含まれる。これは、踏切事故や高速道路での交通事故など、緊急時の信号用に用いる発炎筒である。

仕掛け花火は、広告用の文字をつくったり(〇〇商店というような)、ナイアガラ花火のように大掛かりなものがほとんどだ。毎年8月1日に大阪の富田林で開かれるPL花火芸術では幅が1キロメートルにも及ぶ「ナイアガラ瀑布」が呼

び物であるという。

ほかにも、船や航空機の救難信号用の火工品、害鳥威嚇爆音機、霜害防除用発煙筒などに使われる産業用火火がある。

このように、ひとくちに花火といってもこんなにたくさんの種類があるのだ。しかも、これはざっと分けたにすぎないので、さらに細かく分けていけばもっともっとたくさんの種類の花火があるのだ。

さて、今年も各地で花火大会が開かれる。キミも家の近くで催される花火大会に行ってみては?

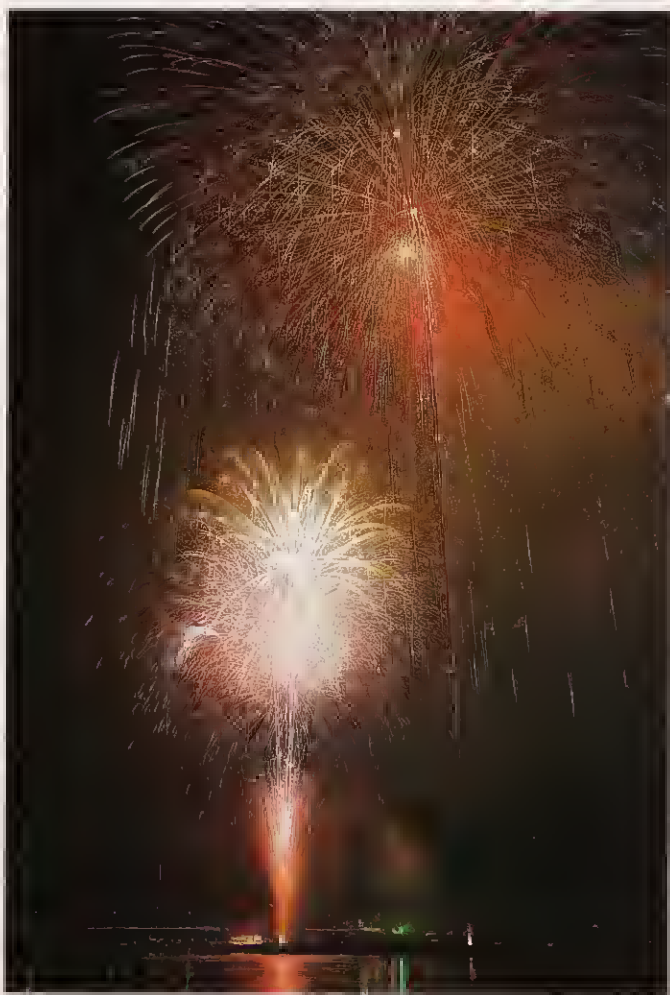
参考文献:『花火の科学』

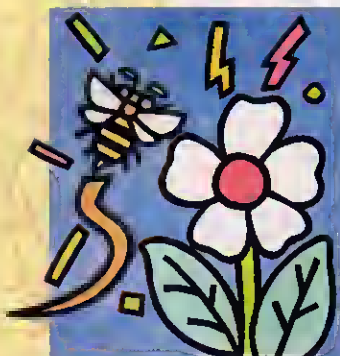
細谷政夫著

東海大学出版会

平成元年・夏 全国花火大会情報

開催地域	大会名	開催時期	最寄り駅
北海道 東北	函館港まつり花火大会	8月1日	函館本線・函館駅
	ねふた祭り花火大会	8月7日	東北本線・浅虫駅
	大船渡夏祭り花火大会	8月15日	大船渡線・大船渡駅
	港まつり全国花火大会	8月3日	羽越本線・酒田駅
	石巻川開き花火大会	8月1日	仙石線・石巻駅
東京	ふくしま花火大会	8月1日	東北本線・福島駅
	隅田川花火大会	7月29日	J R・両国駅、浅草橋駅他
	板橋花火大会	8月5日	都営6号線・高島平駅
	葛飾納涼花火大会	7月20日	京成線・柴又駅他
	青梅市納涼花火大会	8月5日	青梅線・青梅駅
関東	川崎市制記念多摩川花火大会	7月26日	田園都市線・二子新地他
	利根川花火大会	8月12日	常磐線・取手駅
	足利花火大会	8月5日	東武伊勢崎線・足利市駅
	館山市観光花火大会	8月8日	内房線・館山駅
	松戸市花火大会	8月12日	常磐線・松戸駅
中部	みなと祭国際花火大会	7月23日	根岸線・桜木町駅
	相模湖湖上祭花火大会	8月1日	中央線・相模湖駅
	芦ノ湖湖風花火大会	8月4日	伊豆箱根バス元箱根
	大宮花火大会	7月29日	東武野田線・大宮公園駅
	江戸川花火フェスティバル	7月28日	武蔵野線・三郷駅他
中部	熱海海上花火大会	7月23、25、28日	8月4、5日 東海道線・熱海駅
	全国選抜中日花火大会	7月29日	名鉄・新岐阜駅
	河口湖湖上祭花火大会	8月5日	富士急行・河口湖駅
	諏訪湖祭湖上花火大会	8月15日	中央線・上諏訪駅
	長岡祭り大花火大会	8月2日	上越・信越線・長岡駅
関西	桑名花火大会	8月3日	近鉄・J R・桑名駅
	北国片山津花火大会	7月28日	7月21日 北陸本線・加賀温泉
	福井夏まつり花火大会	8月6日	北陸本線・福井駅
	PL花火芸術	8月1日	近鉄・富田林駅
	宇治川納涼花火大会	8月10日	奈良線・宇治駅
中国・四国	宝塚豪華花火大会	8月1日	阪急今津線・宝塚駅
	米子がいなまつり花火大会	8月6日	山陰本線・米子駅
	福山まつり花火大会	8月13日	山陽本線・福山駅
	鳴門市納涼花火大会	8月12日	鳴門線・鳴門駅
	多度津祭り花火大会	8月5日	予讃本線・多度津駅
九州	川之江夏祭り花火大会	7月15日	予讃本線・川之江駅
	高知市納涼花火大会	8月9日	土讃本線・高知駅
	西日本大濠花火大会	8月3日	博多駅から西日本鉄道バス
	別府夏まつり花火大会	7月29日	日豊本線・別府駅
	宮崎納涼花火大会	8月5日	日豊本線・宮崎駅





生態系をシミュレートするMSX2(VRAM128K)/2+

ライフゲームキット

蟻を牛乳瓶の中で飼うとか、シーモンキーを飼うとか、そういった面白さがあるライフゲーム。コンピュータの中で、繁栄と衰退を繰り返す生物たちをシミュレートする。これって古くて、まったく新しい感覚の環境ソフトと言えるかもね。

ライフゲームのコンストラクションだ

キミたちは「ライフゲーム」ってやったことあるかな? と聞いても、「ああ、やったことあるよ。あれ、みんなでやると面白いんだよね。え、人生ゲームじゃないの?」なんて答えが返ってきそうだな。

ライフゲームっていうのは、生物の世代交代をシミュレートするものだ。けっこう古くからあるゲームで、昔からのパソコンユーザーなら一度や二度は遊んだことがあるんじゃないかな。最近ではミニコン上でモニターの焼き付き(同じ画面をずっと表示しているとモニターに跡が残ってしまう現象)を防止するために、ライフゲームが動いているのを見たことがある。パソコン雑誌などでも、忘れたころにポッと紹介されてたりして、ホントに息の長い、不滅のゲームだったりするんだよね。

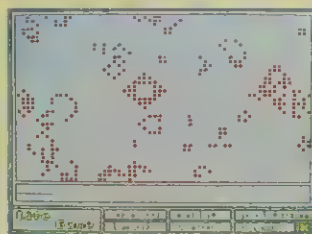
ところで、どうしてこんなにライフゲームが息の長い不滅のゲームかという、ルールが非常にカ

ンタンだからじゃないだろうか。ライフゲームのルールとは、ある石(生物)のまわりの上下、左右、斜め、つまり8つのマス目の中に、ほかの石が2つ、または3つあれば、その石は生き残り、1つ、または4つ以上あると、その石は死滅してしまう。また、ある空間のまわりに石が3つあるときは、新しい石が1つ誕生する。これがライフゲームの基本的なルールのすべてなんだよね。

やはり、生物はひとりじゃ、生きられないし、かといって増えすぎても、生存がキビシクなるってことね。なんか、これってすごく哲学的だなあ。

というわけで、古くて、新しいライフゲームを紹介しよう。どこが新しいのかというと、このライフゲームは生物の生存、繁殖、死滅などの法則(ルール)を自分でコンストラクションすることができるというところなんだよね。名づ

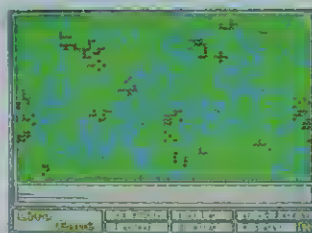
正統派ライフゲーム



■世代交代のたびに次々と異なる模様を描きだされ、見ているだけでも楽しいぞ。

基本となるルールは、ある場所にいる生物に接する、8つのマス目の中に存在する、自分以外の生物の数によって、生存と繁殖と死滅が決定される。具体的には、まわりに2~3匹いれば生存し、1匹以下、または4匹以上ならば死滅する。また、ある空間のまわりにいる生物の数が3匹ならば、その生物は繁殖して子孫を残すのだ。

弱肉強食サバイバル



■異なった種族が画面上でぶつかり合うと壮絶な生き残り合戦が展開するのだ。

これは正統派ライフゲームのルールに加え、異なる2種類の生物が存在し、ある空間を見たときに3匹の生物が存在したならば、数が多いほうの種族の子孫が誕生し、いっぽうの種族は死滅するというルールをつけ加えたもの。2つの種族の生存をかけた壮絶なバトルが展開されるので、どちらの種族が生き残るか、興味深いぞ。

花と蜜蜂の甘い関係



■季節ごとに花は咲き、散ってしまう。蜜蜂はその間も生き続けることが重要だ。

生物の間では、互いにもちつもたれつがある。たとえば、花と蜜蜂の場合、蜜蜂にとって見れば、花は蜜を作ってくれるわけだから生存に影響してくるわけだし、逆に花から見ると、蜜蜂は花粉を運んでくれるという、これまた大事な役目があるわけだ。お互いどちらがいなくても困ったことになっちゃうわけね。

けて『ライフゲームキット』というわけだ。

先ほど書いた、基本的な正統派ライフゲームのルールのほかに、異なった種族が入り乱れて壮絶な生存競争を展開する、弱肉強食サバイバルとか、花と蜜蜂との共存関係をシミュレートする、3つのルールがサンプルとして入っている。注目すべきは、そのグラフィックだ。今までのライフゲームは、ただの赤い丸とか、四角とかで表示していたんだけど、その一部分だけを拡大してグラフィック

で表示できるようになっている。そのためのグラフィックエディタも組み込まれているぞ。

歴史が証明するように、かつて地球上に生息していた恐竜たちは死滅しちゃったし、人類の文明だって、マヤ文明とか、インダス文明とか、過去にあれば栄華を極めた文明も今は遺跡として残るだけだ。いく世代にものぼる、時の流れの中で繁栄と衰退を繰り返していく……。そんな悠々たる時の流れを、ただ、ボーっと眺めてみるのも悪くはない気分だ。

アイコンの使い方

array

生物を配置する

パターンエディタで作成した生物のキャラクターを配置する。この配置の仕方と生物の生存のルールで、その後の生物の運命は決まってしまう。しかし、この段階で何世代もの時がたったとき、どうなっているのかを予測できるものじゃない。その予測できないところが、ライフゲームの面白さでもあるわけだ。



★まず、配置するキャラクターを選び、それを画面の自由な位置に配置していくのだ。

rule

生存の法則を決める

ここで、自分で作成した生物の生存や繁殖、死滅の条件を決める。といっても、そんな難しいものではなく、画面を見てもらえばわかるとおり、グラフィックや記号を使った、馴染みやすいものだ。画面上のすべての生物は、ここで作成したルールが同時に適用されて次の世代の生存、死滅が決まるわけだ。



★ルールの式も、こらんのとおり、キャラクターや記号を組み合わせて置いていだけ。

view

表示モードの選択

このアイコンをクリック（画面に表示されている矢印を重ね、スペースキー、またはジョイスティックのトリガー1、マウスの左ボタンを押すこと）すると、表示モードを選択することができる。

表示モードには、画面(世界)全体を見渡せるモードと画面の一部分を拡大して見ることが出来るモードがある。このview機能は、array、rule、patternモードに入っているときも、切り替えることができる。

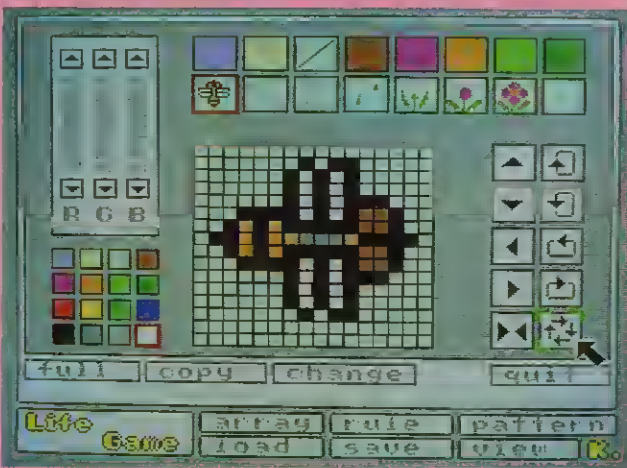


pattern

キャラクターを作る

今までのライフゲームは、赤い点や四角といった記号で表示するものがほとんどで、ちょっと味気ないものだったんだけど、このライフゲームキットでは、画面の一部分を拡大できる機能もあり、生物の姿かたちのグラフィックパターンを16ドット×16ドットで表示できるのだ。そのために、パターンエディタも組み込まれている。このパターンエディタは、たい

へんよくできていて、上下の移動、左右の移動、回転などの機能を持ち、カラーパレットの変更もできる。ただし、カラーパレットの下2段はシステムで使用しているので、変更ができるのは上2段だ。もちろん、このパターンエディタだけでなく、このライフゲームキットのすべての操作は、キーボードのほかに、ジョイスティック（ポート2）やマウス（ポート1）にも対応しているぞ。



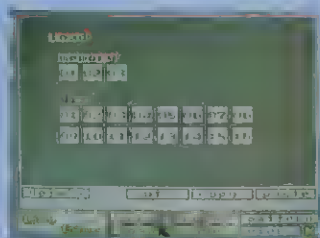
load

データの読み出し

save

データの保存

作成したルールやキャラクターなどは、1～16までのディスク上のファイルに保存して、いつでも読み出すことが可能。また、メモリ上には3つまで、一時的に保存することができる。ディスクファイルの1～3番までは、サンプルデータが登録されているぞ。



Life Game

このLife Gameと書かれた部分をクリックすれば、ライフゲームの実行モードになり、画面内のフィールド部分のどこでもクリックするとスタートする。実行を止めるときは、さらにもう一度クリックする。

K. タイトルへ戻る

画面右下のKという文字をクリックすると、ライフゲームのタイトル画面に戻る。タイトル画面では、キーボード、ジョイスティック、マウスのうちから、入力方法を選べる。

愛がある豊かなライフゲームを さらにエンジョイするために!

さて、ライフゲームの楽しみ方だ。まあ、どんなふうにも楽しむかは、それぞれの自由だから、大きなお世話っていうもんだけどね。

このライフゲームキットにはサンプルゲームとして、正統派ライフゲーム、弱肉強食サバイバルゲーム、花と蜜蜂ゲームの3本が入っている。これらをディスクからロードして実行、ただ、ボーっと眺めているのもけっこう楽しめるし、興味深いものなんだけど、せっかくコンストラクションできるんだから、自分でもライフゲームを作ってみようね。

とりあえず、ルールはそのままでも、グラフィックを変えるだけで雰囲気はガラリと変わる。自分で作ったキャラクターだと、思い入れもあるよね。それから、生物の初期配置によっても、その後の

展開が大きく違ってくるぞ。正統派ライフゲームの場合など、初期配置のパターンによって繁栄するタイプと、逆に死滅してしまうパターンがあるはずだ。いろいろ試してみると面白い。

自分でルールを設定できるようになれば、キミはりっぱなライフゲーム通だ。ライフゲームのルールは自然の法則みたいなもの。この世界では絶対的なものだ。ライフゲームの基本ルールは、右に掲載してあるとおり。生物の生存や繁殖、死滅のルールの作成方法は下に記してあるので参考にしてほしい。自分が天地創造の神になった気分、生物たちと、その生存の条件を設定する。自分の作った生物たちが何世代も繁栄するか、それとも死滅してしまうか、あたにかい目で見守ってあげよう。



■ライフゲームの基本ルール■

- それぞれの生物は、その周囲の8つのマス目の状態により生存、繁殖、死滅が決定し、世代交代のたびに变化する。
- 生物の生存、繁殖、死滅の条件はルールテキストを評価し、ルールで決められた条件が満たされたとき变化する。
- 以上の基本ルール、および、ユーザーによって定義されるルールは、すべての生物に対して同時に適用される。

生きるも死ぬも神の思し召し!

ルールエディタで使えるアイコンは、delete(1キャラ削除)、cut(赤いバー以降を削除)、copy(赤いバー以降を複写)、paste(赤いバー以降に貼り込み)の4種類。それでは、じっさいにルールを設定してみよう。まず、画面右にある、SOUというアイコンをクリックして、ルールの対象となるキャラクターを選んでほしい。すると、選んだキャラが赤いワクで表示されるよね。で、このキャラに関しての法則(式)を書くわけだけど、左辺には式の結果のキャラを置き、右辺にその式を書く。つま

り、ある蜂のまわりにほかの蜂が3匹より多くいたら、その蜂は死滅するという式は

地面(何もなし)__蜂>3
という具合になるわけね。右の表に書式と使用可能な演算子を載せているので参考にしてくれ。同じように続けて、各キャラクターごとにルールを設定する。

ここで注意してほしいのは、キャラクターの16番目(下の段のいちばん右)は、生物がいない状態のキャラ(たとえば、地面など)を入れておくこと。あとは、トライあるのみ。



■正統派ライフゲームの死滅の法則。赤が2より少ないか、3より多かったら死滅。



■こちらは弱肉強食サバイバルゲームの生き残りの条件を式で表わしたものだ。

ルール・テキスト

生物の世代交代のシミュレーションはルール・テキストの評価によって行なう。各、生物の持つルールを初めから順に評価していき、最初にその結果が真となるルールが見つかったところで、変化する。

1: 書式

ルール: ルール適用後の結果+適用する生物+計算式

テキスト: [ルール]+[CR]+……[ルール]+[CR]の組み合わせ。

*各テキストの最後の[CR]は省略してもよい。

*各ルールにつき最大255バイト以内、テキストは40行以内とする。

2: 演算子

比較演算子

- < 右辺の値より、左辺の値が小さければ真を返す。
- > 右辺の値より、左辺の値が大きければ真を返す。
- ≤ 右辺の値より、左辺の値が小さいか、等しければ真を返す。
- ≥ 右辺の値より、左辺の値が大きいか、等しければ真を返す。
- = 右辺の値と左辺の値が等しければ真を返す。
- ≠ 右辺の値と左辺の値が等しくなければ真を返す。

接続演算子

- AND 右辺、および左辺が真であれば真を返す。
- OR 右辺、もしくは左辺のどちらか一方が真であれば真を返す。

優先順位

- 比較演算子(<、>、≤、≥、=、≠)
- 接続演算子(AND、OR)

3: 構成因子

- 数字 数字の示す値を返す(0~8)。
- 生物 その生物に接する、まわりの生物の数を返す。

正統派ライフゲーム

正統派ライフゲームの実行例だ。初期配置ではランダムに点する生物たちが第2世代、第3世代になると、孤立した者は死滅し、次第にいくつかのグループにまとまり始めるのがわかる。



弱肉強食サバイバル

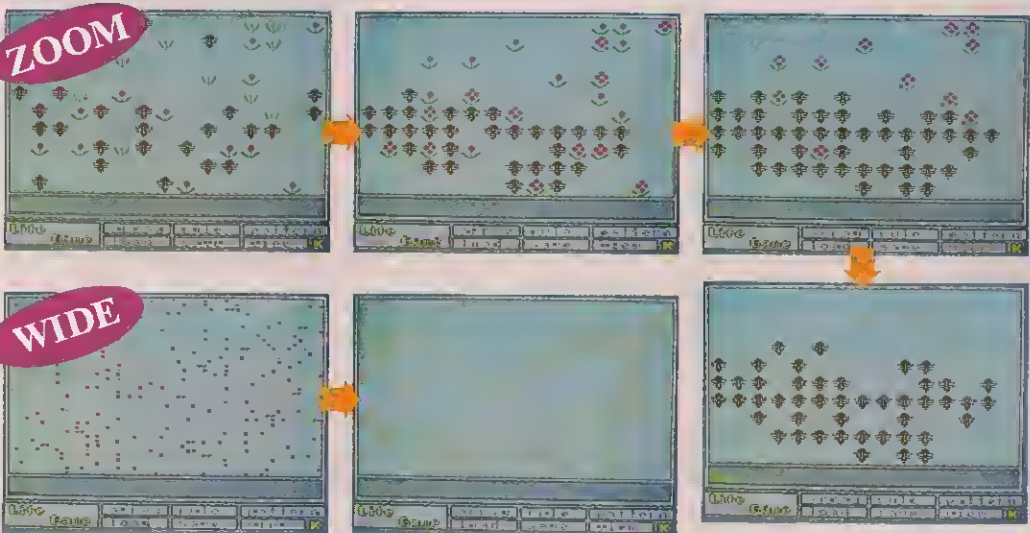
基本的なルールは正統派ライフゲームと一緒にだけ、こちらは、2つの種族がぶつかり合い、生存をかけた戦いをする。第3世代を終えたところでは青が優勢だけど、このあと、赤の巻き返しがある。



花と蜜蜂

花と蜜蜂の相互依存の関係をシミュレートする。花は季節によって、つぼみから、花になり、実をつくり、また新芽をだす、というパターンを繰り返す。花が咲いたとき、まわりに蜂がいなければ、次の世代に子孫を増やすことはできない。一方、蜂は、花の蜜によって繁殖し、次に花が咲くまで生き延びなければならない。

右がその実行結果だ。画面の一部分だけを拡大したZOOMモードで4世代の移り変わりを表示。同時に全体画面のWIDEモードで初期配置と4世代後を表示してみた。



こんなライフゲームがあったら楽しい!

このライフゲームキットは、自分でキャラクターを描いたり、ルールを独自に設定できる。つまり、ライフゲームをコンストラクションできるわけだから、アイデア次第では、もっともっと面白くなる可能性があるぞ。

たとえば、弱肉強食サバイバルのグラフィックをサンプルゲームでは、恐竜にしてみた。文字どおり弱肉強食の世界が展開されるのだ。これを細菌と白血球という具合にすれば、体内で行なわれる壮

絶なバトルになるかもしれない。

また、ライフゲームだからといって、何も生物にこだわらなくてもいいかもしれない。右の写真のようなウォーゲームだって、ルールを考えれば可能なはず。歩兵はまわりに2台以上の敵の戦車があると死滅するとか、戦車は歩兵4人にかこまれると破壊されるとか、細かいルールを設定していくわけね。友達とふたりで、それぞれの陣営を配置して、どちらが生き残るかを競ってみるのも面白そうだ。



お手軽簡単、経営シミュレーション!

ひものや大繁盛記

ショートプログラムなんだけれども、意外と奥は深い! すぐ打ちこんで、すぐ遊べ! そいでもって、世界のひものやコンツェルンを築いてしまっくれー。4人までで遊べるのも、とってもうれしいことだー。

2週間でどこまでもうける!?

人は、カルシウムが不足してしまうとイライラしてしまう、なんて話を小耳にはさんだことがある。耳に人声という粗密波がほんとうにはさめる由もないが、これは、そういうことを聞いたんだよというたとえであることにはまちがいない。うーむ、どうも冒頭から、話がウッチャンナンチャンしてしまっている。それもこれも、やはりカルシウムが不足していて、情緒が不安定なのであろうか? では、小耳にはさんだその話を信用して、カルシウムを補給してみることにしましょう。

えーとカルシウムカルシウムと、卵の殻をくだいて食べるかあ、では鶏になってしまうしなあ。庭には2羽鶏がいる、なんてな。人骨を食うというわけにも今の時代ではいかないだろうし。あ、そうそう、小魚小魚、魚を小骨ごと食べ

て補給しよう。ほんじゃあ、やっぱりひものなんかがいいんじゃないかしら。では、ひものを食べに、伊豆まで出かけましょう、そうしましょう……こんな完璧なまでのコンセプト、シノブシスの上に成り立った企画こそが、この特集の陰の目玉と呼ばれている、マルチプレイヤー経営シミュレーション『ひものや大繁盛記』なのだ。ここまで開き直って書く気持ちいいなもんよ。アジの開き直りなんてな(お後がよろしいようで、ドンドン)。

さて、では順を追って説明していくことにします。順を追って説明しないと、わけわかんなくなっちゃうもんね。

とりあえず、右ページのプログラムを、入力いたしましょう。マシンは、MSX1でも2でも2+でも3でも……あら、3はまだ出でな



●伊豆あたりの路上には、移動ひものやが巡回している。風情と情緒がありなすカルシウムの世界。スーパのひものとは明らかに、どこか違う。

かったかしらん、とにかくおそろくどのマシンでも、このプログラムは実行できると思いますので、打ちこみましょう。

そして、実行です。プログラムをRUN[RETURN]。はい、ゲームはスタートしました。

このゲームは、プレイヤーがひものやの経営者となって、いかに限られた資産から拡大再生産をくり返して、2週間という決められた期間のなかで、利益を得られるかというマネージメントをシミュレートしたものです。なんか話が硬いですね。ま、早い話が、ひものやを2週間経営して、どこまでもうけられるかということでんな。最初の持ち金は、今ときお安い、なんと10,000円。

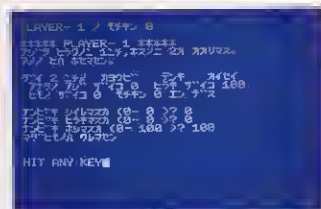
ひものやを売って、10,000円が2週間でどこまで増えるか。そこにすべてがあるのです。

アジは1匹、仕入れ値で100円です。これは固定されています。ではひとつおり、ゲームの流れをシミュレートしてみます。

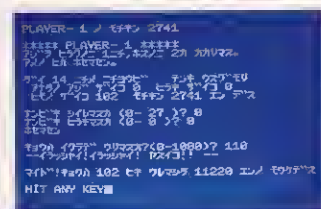
ゲームが始まりました。あ、そ

うそうこのゲームは最大4人まで同時にプレイできるのです。スタート時に聞いてくるプレイヤー数のところ、1から4までの数値を入力してやってください。

今どのプレイヤーの順番かというのは、画面の上の部分に表示されますので、それを確認しながら、数値を入力していくように。



●ゲームはすべて対話式で進められる。表示に従って、入力していけばいい。



●14日目。さあ、いくらもうけられた? 目標は億万長者。それは無理だけれども。



●別に、ひものはアジだけに限られたものではないのだ。ほかにかわハギ、エボダイ、イカナゴなどいろいろある。

今回は1プレイヤーのモードで説明していきます。

先にも述べたように、持ち金は10,000円。アジの仕入れ値は100円です。そして第1日目の月曜日がスタートします。

このゲームでは、アジのひもの完成品を作るのに3日かかるように設定してあります。アジをさばいて開くの1日、干すのに2日の計3日。しかし、実際にはアジのひものを作るために天日に干す時間は、快晴のときで半日、くもっていて1~2日らしいです。

ゲームスタート時には、まだお金しか持っていないので、まず原材料のアジを仕入れましょう。1匹100円ですので、最大100匹まで購入が可能です。ここは素直に100匹を買ってしまいます。

そして、その日のうちに、さばいて開いてしまいましょう。何匹開きますかの問いに、数値を入力して答えてあげます。100匹仕入れたんだから、やはり100匹開きましよう。

さて2日目、火曜日。全額お金を使ってしまったので、次の仕入れはできませんね。しかしアジは開き終わっていますから、干せばいいわけなんですよ。ただし、た

だしですね、お天気が悪いと、これがまたアジは干せないんですよ。え、あたりまえですけど。このゲームでは、天気の要素も含まれています。今日の天気という欄があります。そこに、ハレとかアメとか表示されますので、そこそこを気を付けておかなければならないのです。

さあ、お天気がよかったとして、アジを干しました。そして2日待つと、アジのひものは、完成するわけですね(2日ともお天気がよければね)。では、売りましょう。いくらで売るかという質問のところで、価格を設定して、入力します。仕入れ値が100円ですから、それより高く売らないとうっかりません。ここが、あなたの手腕のみせどころ。150円にしようかな。よし、150円と。あれ、5匹しか売れなかった、しまったあ!

そんな感じでゲームは進展して行きます。そして、2週間経ったときに、さて手元にいくらのお金が残っているのでしょうか?

そうですね、20,000円以上の持ち金があったならば、まあ合格といったところでしょう。がんばって、くださああい、な。ひものや界の青島幸男を目指しましょう。

●伊豆あたりの温泉旅館の典型的な朝食のメニューはこれだ。かならずといっていいほど、ひものが登場してくる。蓄でしょうすにほくしながら、おいしくいただくことにいたしましょう。そうしましょう。



これがその全容なのだ!

```

100 KEYOFF:SCREEN0:WIDTH40:DEFINT A-L,N-Z:DIMM
SG$(14)
110 RESTORE 380:FOR I=0 TO 14:READ MSG$(I):NEXT
120 PRINT CHR$(12):INPUT "ナンニデ? ヤリマスカ? (1-4) ";P
L
125 IF PL<10RPL>8 THEN 120 ELSE PRINT "イマカラ ハシ" メ
ス. HIT ANY KEY"
130 A$=INKEY$:IM=RND(1):IFA$="" THEN 130
140 PRINT CHR$(7):CHR$(12)
150 FOR P=0 TO 3:M(P)=10000:NEXT X=100:Y=300
160 FOR I=1 TO 14:T=INT(RND(1)*5):TA=INT(RND(1)*
2):TB=INT(RND(1)*2)
170 IF T=4 THEN IFA<0 THEN T=(T+TA*2)MOD6 ELSE
IF TB=0 THEN T=5 ELSE T=4
175 FOR P=0 TO PL-1:CLS:FOR J=0 TO PL-1:PRINT "PLA
YER-";J+1;"/ モチキン";M(J):NEXT
176 PRINT:PRINT "***** PLAYER-";P+1;"/*****"
180 PRINT "アジ ラ ヒラクノニ 1 ニチ、ホスノニ 2 カ カカリ
マス。":PRINT
T"アメノ ヒハ ホセマセン。":PRINT
190 PRINT "タ イ";I;"ニチメ ";MSG$(IMOD7);"ヨウヒ" テ
ンキ ";MSG$(T+7):PRINT "アタタノ ";
200 PRINT "アジ" サ イコ";A1(P);" ヒラキ サ イコ";B1(P):P
RINT "ヒモノ サ イコ";C2(P);" モチキン";M(P);"エン デス":P
RINT
210 PRINT "ナンニ"キ シヤリマスカ (0-";INT(M(P)/100);"IN
PUT")";A(P):IFA(P)>0 AND IM(P)<100 OR A(P)<0 OR
A(P)*100<M(P) THEN PRINT "オカナカ" リマセン";CHR$(7):G
OTO 210 ELSE M(P)=M(P)-100*A(P):A1(P)=A1(P)+A(P)
220 PRINT "ナンニ"キ ヒラキマスカ (0-";A1(P);"INPUT")";B
0(P):IF B0(P)>A1(P) OR B0(P)<0 THEN PRINT "ソナニ ヒラ
キマス。":CHR$(7):GOTO 220 ELSE A1(P)=A1(P)-B0(P)
230 IF B1(P)=0 OR T>3 THEN PRINT MSG$(13):CHR$(
7):PRINT:GOTO 250
240 PRINT "ナンニ"キ ホスマスカ (0-";B1(P);"INPUT")";C0
(P):IF C0(P)>B1(P) OR C0(P)<0 THEN PRINT "ソナニ ホセ
マセン";CHR$(7):PRINT:GOTO 240 ELSE B1(P)=B1(P)-C0(P)
250 IF C2(P)=0 THEN PRINT MSG$(14):CHR$(7):PRI
NT:GOTO 320
260 INPUT "キョウイ イクラデ? ウリマスカ? (0-10000) ";D(P):IF D
(P)<10R(D)>10000 THEN 260
270 PRINT "ーイラッシャイ! イラッシャイ! セヨイ!! ー"
280 IF D(P)<X THEN M(P)=M(P)+C2(P)*D(P):PRINT "セ
ン" ウレマシタ!";C2(P)*D(P);"エンノ モウケテ ス";C2(P)=0:G
OTO 320 ELSE IF D(P)>Y THEN PRINT:PRINT "ソナナダカイノ イ
リマセン":GOTO 320
290 U(P)=100*C2(P)*((D(P)*5-19)*(T+1))^2+INT
(RND(1)*4):IFA(IMOD6)=0 THEN U(P)=U(P)*1.8
300 U(P)=INT(U(P)):IF U(P)>C2(P) THEN U(P)=C2(P)
:C2(P)=0 ELSE C2(P)=C2(P)-U(P)
310 M(P)=M(P)+U(P)*D(P):PRINT:PRINT "マイト! キョウイ
";U(P);"ヒキ ウレマシタ";U(P)*D(P);"エンノ モウケテ ス"
320 FOR J=0 TO 100:IM=INT(RND(1)):NEXT:PRINT
330 IF B0(P)>0 THEN B1(P)=B1(P)+B0(P):B0(P)=0
331 IF T<4 THEN C2(P)=C2(P)+C1(P):C1(P)=C0(P):C0
(P)=0
340 PRINT "HIT ANY KEY":A$=INPUT$(1):NEXT P,I:
CLS:PRINT "ゲーム シュウリョク!!"
345 FOR P=0 TO PL-1:PRINT:IFA(P)=0 AND B0(P)=0 A
ND B1(P)=0 AND C0(P)=0 AND C1(P)=0 AND C2(P)=
0 THEN PRINT "PLAYER-";P+1;"/ハ カンコウキョウカイ カラ":PRI
NT "トク" "コ" シュウ" ラ":J=INT(RND(1)*10)*100:PRIN
T J;"エン モラッ!":PRINT:M(P)=M(P)+J
346 NEXT:PRINT "HIT ANY KEY":A$=INPUT$(1):CLS
350 FOR P=0 TO PL-1:PRINT "[PLAYER-";P+1;"/ノ セイキ]
"
360 PRINT "アジ" サ イコ";A(P);" ヒラキ サ イコ";B1(P):P
RINT "ヒモノ サ イコ";C2(P);" モチキン";M(P);"エン デス":
PRINT:NEXT
380 DATA "ニチ","ケツ","カ","スイ","モク","キン","ト","
" カイセイ","ハレ","ウスク モリ","クモリ","アメ","
" ホアメ","ホセマセン","マダ" ヒモノイ ウレマセン

```

惑星間弾道シミュレーションMSX2(VRAM128K)/2+

ぷりんきぴあ

すべての物は互いに引き合う力、引力を持っている。惑星間の強力な重力場の中にミサイルを打ち込んだらどうなるのか？ 一度プレイしたら、やめられない、カルビーのかっぱエビせんのシミュレーションゲームなのだ。

惑星間ミサイル発射っ!!

弾道学という言葉がある。これは、弾が発射されてから、的に命中するまでの経路を予測、つまり、シミュレートする学問なわけだ。しかし、簡単にシミュレートするといっても、弾の速度と高度、それに大気中を移動するさいには、強さの異なる風の影響や空気抵抗、天候状態なども考えなくてはならず、非常に複雑な計算が必要になってくる。

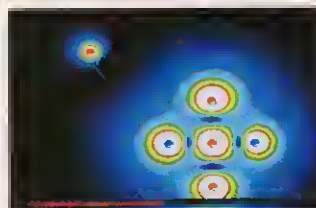
よく知られていることだけど、世界初の真空管で動作するコンピュータ「ENIAC(エニアック)」プロジェクトはアメリカ陸軍弾道研究所の後援で始まったんだよね。ということは、もともとコンピュータは弾道計算をするために生まれたというもい。

ENIACは、高さ3メートル、幅90センチメートル、長さ30メー

ルにもなる巨大なもので、17,000個の真空管と70,000個の抵抗、さらに10,000個のコンデンサで作られていて、手作業で操作するスイッチが6,000個もついていた。なんと、その重さは30トンにもなる代物だったのだ。

しかし、単純に性能だけを比べたら、今のMSXのほうがはるかに優れているわけなんだ。信頼性とか安定性を比べたら、MSXのほうが格段に勝っているだろうな。だってENIACを起動すると、真空管の発する熱で室温が摂氏50度にもなったなんて記録が残されているんだもの。

というわけで、前置きが長くなってしまったけれど、それでは、MSXで弾道のシミュレーションを行なってみようということになった。しかし、ただ弾道を計算する



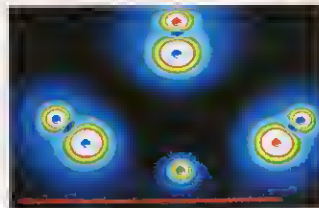
★ちゃんと狙ったつもりでも思わぬ軌跡を描いて予想外の星に当たることもある。だけじゃ面白くない。そこで宇宙空間における惑星の重力場が弾道にどのように影響を及ぼすかのシミュレーションだ。

こういうと、なんか難しそうだけど、難しい計算はすべてMSXにまかせておけばいい。キミはミサイルの発射角度と打ち上げるときのスピードをカーソルキーで決め、スペースキーで発射するだけ。自分の星以外の画面上にあるすべての星にミサイルを打ち込めば、その面がクリアされるというわけ。

ところが、どっこい、これがそうカンタンにはいかない。ニュートンが言ったように、すべての物は、お互い引き合う力が働くんだよね。学校で習ったかもしれないけど、これを「万有引力の法則」というのだ。ま、そんなことはどうでもいいのだけど、とにかく星の重力の影響を受けて、ミサイルの弾道が曲がってしまうのだ。

逆に言えば、この重力が弾道におよぼす影響を計算に入れてミサイルを発射すれば、ある星の陰にかくれていて、自分の星からは直接、狙うことができない位置にある星にもミサイルを当てることができるわけだ。

つまり、このゲームの面白さは



★ある程度、慣れてくると、わざと逸回りをして目的の星に当てることも可能だ。そこにあるわけね。自分の思惑どおりの軌跡を描いてミサイルが目的の星に命中したときは快感だ。すでに書いたように、その画面内のすべての星にミサイルを打ち込めば、その面をクリア。惑星の重力マップは、あらかじめ10面分用意してある。さらに面データを自分で作成するモードもあるぞ。

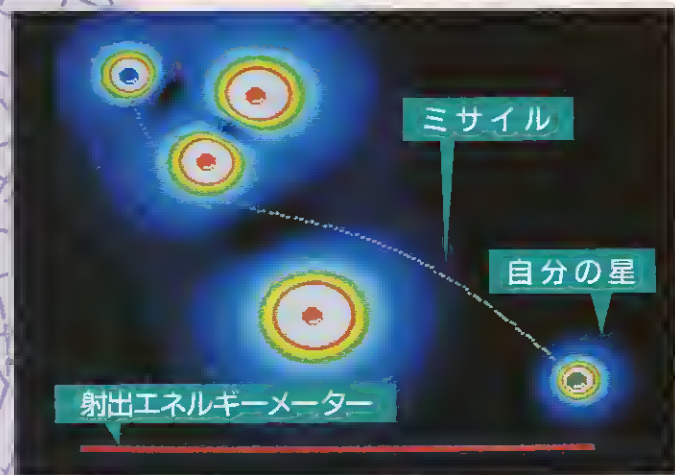
ぷりんきぴあとは？

ニュートンはイギリスの生んだ偉大な数学者でもあり、物理学者、天文学者でもあった。その彼が書いた「自然哲学の数学的原理」という本のことを「プリンキピア」と言うんだよね。



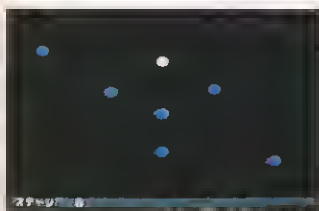
ニュートンの三法則

- 第1法則 慣性の法則
- 第2法則 運動方程式 $\vec{F} = m\vec{a}$
- 第3法則 作用・反作用の法則

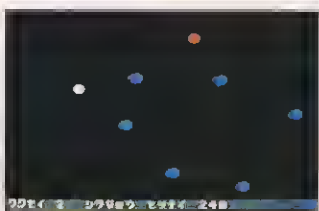


遊び方

カーソルキーの左右で発射角度を選び、上下で射出エネルギーを決定する。スペースキーを押すとミサイルが発射される。



★星の位置を決める。自分の星を含めて最大9個まで置くことができる。



★つぎに、それぞれの星の質量を設定する。質量の最大値は990までだ。

重力分布マップを作成する

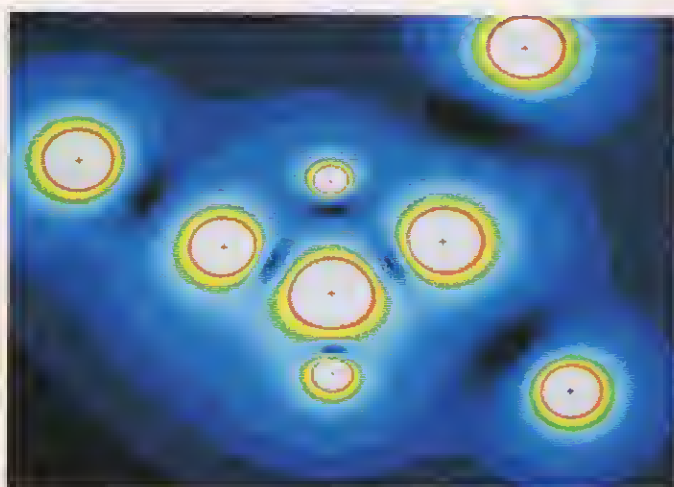
それでは、『ぶりんきびあ』のマップ作成モードについて説明しよう。メインメニューで“マップ作成”を選べば、1:マップコンストラクション、2:マップ作成、3:強制終了(セーブせずに終了)を選択する画面になる。

まず、マップコンストラクションを選び、カーソルキーの左右でエディットするステージを選んだらリターンキーを押す。初めに赤くなっている星が自分の星だ。カーソルキーの上下左右で画面上の位置を決め、リターンキーを押す。続けて、星の質量を聞いてくるので、カーソルキーの左右で決定する。ここで、リターンキーを押すと、次の星のエディットに移る。

あとは同様の操作でほかの星も設定する。ひとつの画面に自分の星を含め9個の星を置くことができる。もし、それ以下にしたいときは、画面の下の方の右側に置

けばよい。コンストラクションモードから抜けるには、[ESC]キーを押してくれ。

で、マップを作成、つまり、じっさいにグラフィックを描くわけだけど、これは、変更のあったステージだけ行なわれる。ステージセレクトでリターンキーを押し、いったん選んでしまうと、データを変更しなくても変更あり、とみ

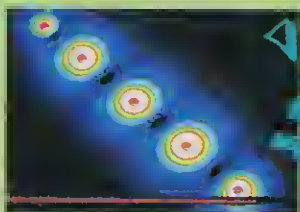


★これが完成したマップ。惑星間の重力の強さをグラデーション(色の階調)で表示する。描くに時間はかかるけれど、キレイで見えてもあきない。

なされるので注意してくれ。それと、1枚のマップを描き終えるには、なんと、約50分くらいかかる。これは1ドットごとに、その点の

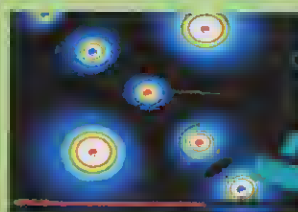
惑星間の重力の強さを表示するために、膨大な計算をしているからだ。マップを描き終わると自動的にディスクにセーブされるぞ。

画面からはみ出ても音でわかるのだっ!



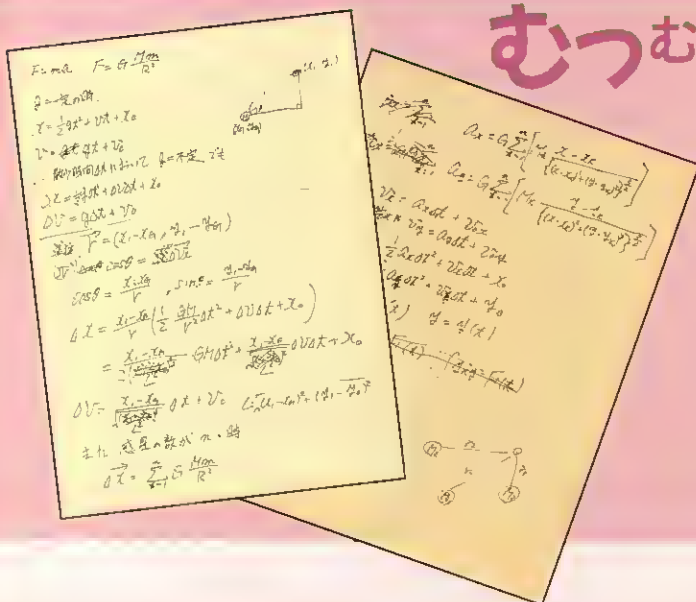
ミサイルが画面から飛び出してしまった場合、音が次第に高くなってきたら、戻ってくる証拠。画面の外にあっても、ミサイルの動きが音でわかるのだ。

射出エネルギーがたりないとヒサン……



射出エネルギーがたりないと、自分の星の重力から脱出できずに落ちてしまうこともある。また、回り回って自分の星へ……なんてこともあるので注意しよう。

むっむずかしい理科I



重力がミサイルの弾道にどのような影響を及ぼすか、どうやって計算しているのだろうか? そのへんを『ぶりんきびあ』を制作したプログラマーの松本くんに聞いてみた。そのとき、説明のために書いてくれたのが左に掲載したものなんだけど、すべてニュートンの第2法則から導き出せるそうだ。はっきり言って、ぜんぜんわからない。「でも、これ高校で習いませんでしたか?」と、松本くんはこともなげに言う。うーむ、諸君らもしっかり勉強して、立派なプログラマーになってね。





みなさんお待ちせっ！ ついに出了のだ

信長の野望・戦国群雄伝

今回の特集の記事を作っている途中でいきなりビッグニュースが飛び込んだ。なんと『信長の野望・戦国群雄伝』が発売されるんだぞ、ドッカーン！こりゃ見逃すわけにはいかないね。詳しく紹介していくことにする。

ますます快調、歴史シリーズ

待ちに待った光栄の歴史シリーズの最新作、『信長の野望・戦国群雄伝』が7月7日に発売されたのだ。出るぞ出るぞといわれながら、いつごろになるのかがナゾだったんだけど、いきなりバールを脱いだ。つまりキミが手に持っているこの本、MSXマガジン8月号を読んでいる時点では、すでに発売されているのだ……。ネ、びっくりしたでしょ？

そういえば、光栄のMSXでの新作ソフトは、『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』以来久しぶりになる。やっぱりみんなの期待が盛り上がるのは当然だね。読者のみなさんから返ってくるアンケートはがきにも、『戦国群雄伝はまだなんですか？』というのがわりと多かった。こういうところにも、シミュレーションブームの底力というか、強さをまざまざと感じさせられたのだ。

というわけで前おきはこれぐらゐにして、まだNEW SOFTのページでも紹介していなかった『信長

の野望・戦国群雄伝』を、ここでバッチリと取り上げることにする。

まず、シナリオは1560年から始まる“群雄割拠”と、1582年からの“信長の野望”の2つだ。群雄割拠では、28人の大名の中から自分のプレイする大名を選んで、ゲームスタートとなる。信長の野望のほうは、群雄割拠から時代が下たり、大名の数は減っていて、10人の中から選ぶことになっている。

戦国群雄伝が、いままでの歴史シリーズといちばん変わったところといえば、なんといってもコマンドの回数制限がなくなったことだろう。ジンギスカンだと1ターンにつき3回まで、『信長の野望・全国版』などは1回しかコマンドを実行できなかった。その回数制限が取り払われたのだ。ただ、まったく制限がないかというとそうではなく、行動力というモノが導入され、それが新たな制限になっているのだ。

開発や軍事訓練など、コマンドには必要な行動力がそれぞれ設定されていて、コマンドを実行するとそれが消費されるのだ。各武将が持っている行動力がたりない場合、コマンドを実行できないことになる。

次にマップに注目してほしいんだけど、たとえば甲



斐と駿河のように、国境に山脈のグラフィックが描かれているところがある。これは、これまでの歴史シリーズにはなかったもので、山脈が隣の国との交通を遮断していることを表わしているのだ。

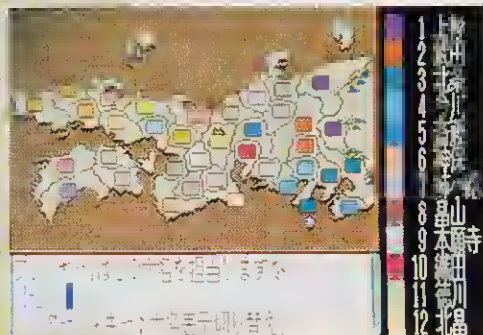
つまり、直接的には行き来できないということ。トーゼン攻め込むこともできないし、攻め込まれもしない。ゲームを進めていく上で、地形のことをよく頭に入れて戦略を立てていく必要があるだろう。

そのほか特徴的なのが、登場する人物の多さだ。総数で200人を超す武将が出てくる。服部半蔵や羽柴秀吉、山中鹿之助など有名な武将が総出演。これらの武将をうまく活用することが、勝利へとつながることになるのだ。

また、武将がある一定の能力を



■1560年から始まる、『群雄割拠』の画面 織田信長を選んでプレイしてみた。はたして野望は達成できるのだろうか……。



■28人の大名の中から、自分のプレイする国を選ぶのだ。

どの大名でプレイしようか?

前のページでもふれたように、1560年のシナリオは全部で28人の大名の中から1人選ぶことになる。

ひとくちに大名を選ぶといっても、自分がプレイする大名を誰にしようかって、きつと頭を悩ませるはずだ。やっぱりゲームには勝ちたいからね。それに、少しでも有利で、戦略を楽しめるほうがいいに決まっている。じゃ、いったい何を考慮して大名を選ぶかが問題。そこで、だいたい次の3つのことを考えるといいだろう。

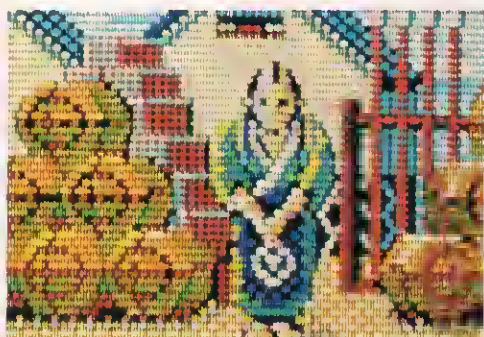
1 つめは、地理上の有利さ。隣接する国の強弱や、国境に山脈な

どがあって直接攻め込まれる心配がないかなどがめやすくなる。まわりの国が弱いと絶対的に有利だし、安心して攻め込めるのだ。また、自国の背後に敵がいないと、補給国をつくりやすい。補給国とは、まったく兵隊を置かず、生産に専念する国のことだ。

2 つめは、兵隊の数が多いこと。ゲームスタート時は、どーしても兵力が整っていないので、最初からある程度の兵隊の数が必要だ。無理して徴兵なんてやったら、たちまち民の忠誠度が下がってしまっ

て一揆が発生することも。十分気をつけなければいけないね。

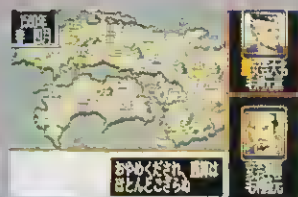
3 つめは、良きアドバイザーになってくれる軍師がいること。軍師は、プレイヤーがやろうとするコマンドに対して、適切なコメントを与えてくれる。たとえば、



■まいど、おおきに! 取引をうまくやって儲けよう。

持つべきものは良き軍師……

何かのコマンドを実行するとき、軍師が適切なアドバイスをしてくれる。勝ち目の薄い戦争を仕掛けようすると、「おやめくたされ」と制止してくれるのだ。軍師の中でもとくに「政治力」の高い武将の意見は、ほぼ間違いがないので尊重したほうがいいぞ。



■やっぱりねー、ムチャな戦争はよくないのだ。意見はちゃんと聞こう。

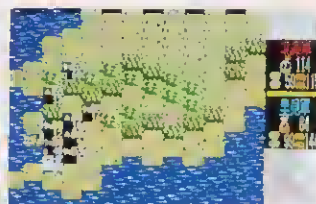
治水工事をしようとする、「収獲が楽しみでござる」というふうに着成してくれたり、開墾の金を出し惜しみすると、「予算が足りませぬ」と忠告してくれたりするのだ。

じゃ、いよいよ大名を選んでみましょう。初心者向けには、武田信玄がいちばんのおススメ。北条、今川といったまわりの強敵と同盟が結ばれているので、宿命的ライバル上杉謙信を倒せばかなりラクになる。その後、どーいうタイミングで同盟国と手を切るかがポイントだろう。それをうまくこなせば、天下統一も夢じゃない。

織田信長もモチロンいい。国内

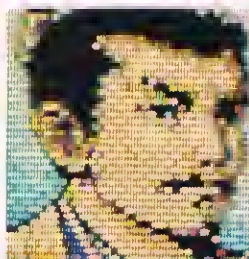
基盤が比較的しっかりしているの、外に目を向けやすいのだ。

もう1人は毛利元就だ。高齢なので早く死んでしまうかも知れないが、3人の息子がリッパにあとを継いでくれる。また、周防長門が初めから生産国になっている点で有利なのだ。



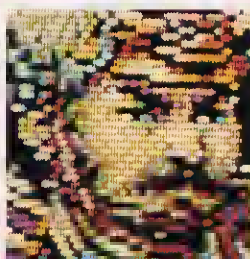
■おなじみの戦争画面だ。攻め込むタイミングをよく考えてから仕掛けよう。

この中から、全国を統一する大名は現われるのか?



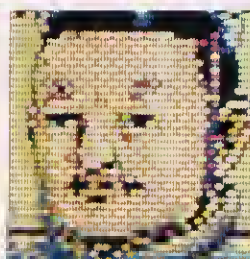
織田信長

■部下にアノ羽柴秀吉や柴田勝家など優秀な武将が多い。国力の初期設定も有利になっている。オススメだ。



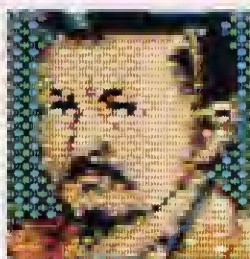
武田信玄

■NHK大河ドラマでおなじみの武田信玄。そーいえばドラマでは中井貴一が演じていたよーな気がするな。



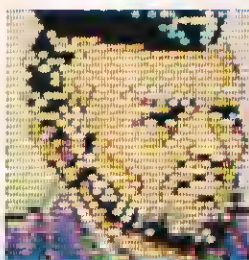
今川義元

■本人の能力や国力は高いんだけど、いかんせん配下の武将に恵まれていないのだ。苦戦するかも……。



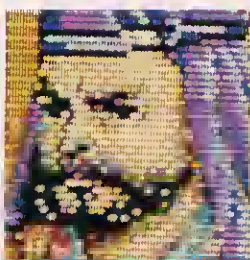
三好長慶

■はたして混戦の近畿地方を制することが出来るのか。また、四国で足場を固めて統一をねらう。



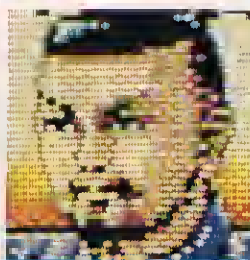
毛利元就

■有名な3本の矢のオジサンだ。優秀な3人の息子に恵まれ、中国地方は簡単に統一できるだろう。



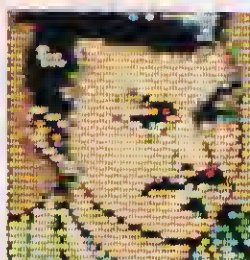
上杉謙信

■本人の優秀さは際立っているが、こゝも今川義元と同じように部下にコレは! という人材がいらないのだ。



足利義輝

■山城国を預かっている。配下の武将で目立っているのは、政治力が80、忠誠度が99の細川藤孝だけなのだ。



北条氏康

■相模の大名。生産国として伊豆を確保しているのは有利。孤立している安房は、簡単に手に入るだろう。

富国強兵、コレが合い言葉だ

ゲームをスタートしてからしばらくは、国造りから始めなければならない。開墾や町投資などで、国内の経済を発達させる必要があるのだ。兵糧の収穫が9月、税金の徴収が3月に行なわれるので、3月から9月までのあいだは積極的に開墾を行ない、そのあと3月までは町投資を活発に行なうのがいいだろう。そしてその合い間に、徴兵や訓練で兵を強くするのだ。

国が富み兵が強くなれば、次に領土の拡大を考えるのは自然のなりゆき。つまり戦争だね。国の命運をかけて戦うわけだから、絶対に負けるわけにはいかないのだ。負けない戦争をするためには、どーすればいいか？ ピンポーン、答えは簡単。よーするに弱い国を

相手にすればいいのだ。

だけど、自国のまわりがみんな弱小国ということはないので、やがては強敵を相手にすることになる。そういう戦争でも勝たなければならない。いったいどーいう戦術をとればいいのだろうか。

それにはまず、部隊の人数配分を考えなきゃいけない。総大将が率いる部隊の人数を多めにしておくのだ。敵側はこの部隊を標的にして挑んでくるから、人数が多いほうが安心できる。それから鉄砲隊を有効に使うこと。鉄砲攻撃は、敵側にかなりのダメージを与えることができるので、ザコ部隊を相手にするんじゃなくて、敵の総大将を標的にしてぶつけていこう。ほかに足軽隊の伏兵、騎馬隊の突撃が有効なのだ。

勝利を収めたあとは、新しい領土に対して安定した国造りをする必要がある。戦場になったおかげで、国の中はかなり荒れているはず。早めに民の忠誠度が上がるような政策を行なうべきだ。

ただ、せっかく苦労して勝っても、その国に残っている兵が少な

武将氏名	自分	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	神は	装束	部
三木元就	100	98	94	84	50	76	76	76	76	馬
平重盛	42	45	51	57	33	44	44	44	44	足
見元就	72	53	45	52	80	52	52	52	52	足
国司相治	31	40	52	49	81	43	43	43	43	馬
清水宗治	79	79	79	61	88	69	69	69	69	足
毛利隆元	94	79	79	77	50	75	75	75	75	馬
前田定正	12	12	44	31	37	0	0	0	0	足

◆各武将の能力値一覧だ。政治力が高い者や、戦闘能力に優れている者など人によってさまざまだから、ひとりひとりの能力をよく把握してうまく使いこなすようにしよう。

いと、すぐにほかの国が攻め込んでくるので注意が必要なのだ。あつという間に取り返されたんじゃ何にもならないよね。よーするに

兵力を残せるぐらいの余裕を持った勝利というのがベストなのだ。また、敵と接していない領地ができれば、その国を補給国にすればいい。

戦争に勝って、もうひとつの利点は、有能な武将を

手に入れられること。彼らの忠誠度を上げて活かすことを考えよう。

こうやって、だんだんと天下統一への道を進むのだ！



◆敵の有能な武将は、自分のところに召しかかえよう。

ハッピー
ありがたき幸せ!



◆ほうびを出して忠誠度を上げる。

働くオジサン、働くオジサン、こんにちは～

コマンドの“2.開発”を選択すると、開墾、治水工事、町投資、築城の4つが選べる。光栄のシミュレーションファンならば、これがどんなに大事なことがわかってい

どでは、民に直接旋しをして、忠誠度を上げることができたが、ここではそれができない。つまり町に投資したり、開墾や治水工事を

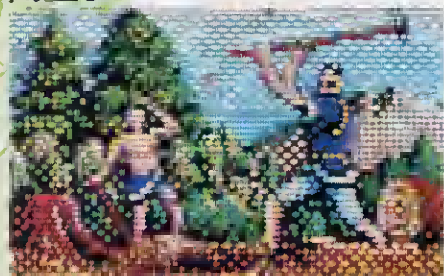
に投資しなければいけないのだ。

上で書いたように、兵糧の収穫が9月、税金の徴収が3月に行なわれる。ゲームのスタート時期は、税を取ったあとの3月から始まるので、9月の収穫の時期をよーく

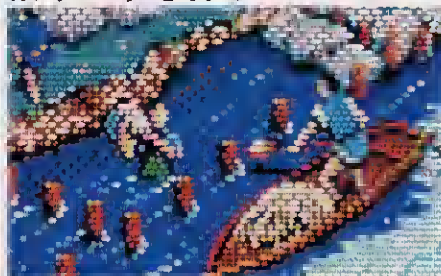
考えてコマンドを出そう。とにかく、開墾を頻繁に行なおう。

国造りの基本を忠実に考えていくことが、統一への第一歩だということを忘れないよーにしよう。さあ、働くのだ。

開墾して……



治水工事を行ない……



町に投資するのだ!!



1582年、統一まであと一步

1582年から始まる『信長の野望』というシナリオでは、日本の半分以上が信長の領地になっている。対立する主要な勢力としては、毛利、武田、徳川など数えるほど。戦国時代の終わりはもうすぐなのだ。もちろん信長を選んでプレイすれば、わりと苦労することなくすんなり統一できるだろう。羽柴秀吉を毛利に向かわせて倒し、そのあともう一方の雄、武田をやっつけばいいのだ。

ただ、それじゃものたりないよーという人もいるはず。状況は圧倒的に不利だけど、いろいろと考え抜いて劣勢を挽回していく醍醐味を味わいたいと思う人は、信長以外の大名でプレイするのもいいんじゃないかな。

そういう場合は、信長以外の大名と同盟を結び、信長包囲網をつくってしまうのだ! とにかく戦

力を分散させずに集中して攻撃すること。戦争に勝って、有能な武将を配下に収めることができれば、ますます明かるい展望が開けてくるはずだ。とくに優秀な武将を多く抱える毛利には期待してしまう。

このゲームはたくさんの人物が出てくるだけに、いかにして人材をうまく活用するかというのも、プレイヤーの手腕にかかっているといえるのだ。能力の劣っている武将に、歯がゆい思いをすることもあるけど、それなりに働き場所を見つけてやればいい。

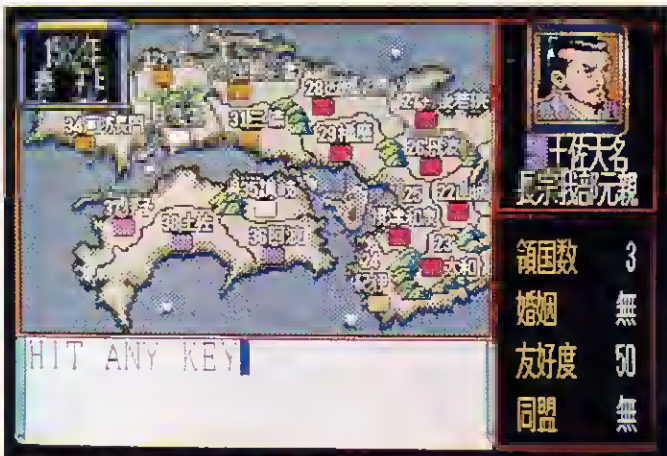
というわけで、ここまでザッと戦国群雄伝について説明してきたんだけど、どう? はやくプレイしたくなったでしょ。これまでの光栄の歴史シリーズの集大成ともいえるゲームだけに、いっそうオモシロク、そしてハマってしまうのだ。いろいろな政策を行なっ

て国力を高め、同盟などの外交でバランスをとりながら戦争を仕掛けて領地を広げていく。そして最後には、天下統一の夢を成し遂げるのだ。

じゃ、みんなも天下統一を目指してがんばってくれ。



▲1582年のシナリオ。見てわかるとおり、日本の中央部はほとんど信長の領地になっているのだ。天下統一まであと少し。



▲圧倒的な信長の勢力に対抗するためには、同盟を結んで戦い抜くしかないだろう。

城の守りを固めるのだっ!

戦争シーンでは、新たに城の内部に入り込んで戦う場面が追加された。これまで、城ににいるということは、攻撃を受けたときのダメージを減らすという地形効果を生み出していたにすぎなかったんだけど、城の攻防戦が追加されたことによって、防御度が重要な意味を持つようになった。

城の中にたてこもった相手と戦うためには、まず門を破壊して内部に侵入しなければならない。城の防御度が高いと、中に入るのに数ターンかかって、結局時間切れということもあるのだ。城の守りが堅いということも、戦国を勝ち抜く条件だね。



▲敵の城の内部に侵入するためには、まず門を破壊しなければならないのだ。



▲自国の城の防御度を高めるために、築城に励むのだ。労働は大変だねー。

大名ってホントに忙しい!

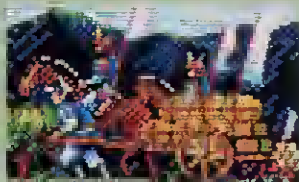
大名というのは忙しいショーバイで、やらなきゃいけないことがたくさんあるのだ。まあ、そうじゃなきゃ戦国の世を生き抜いていけない現実があるんだろうけどね。軍事訓練を行なったり、忠誠度を高めるために武将にほうびを与えたり。また、国の財政状態を考えながら武装度を上げるとか、その資金を作るために商いを行なって儲ける必要もある。

確かにたくさんのコマンドがあって、どれから手を付けていいのか迷ってしまうけど、最初のうちはとにかく国造りに専念しよう。

ところでコマンドを実行するときに、細かいところに凝ったグラフィックが出てくるのが嬉しいのだ。音もちゃんと入っていて、軍事訓練のときのシュッシュというヤリを突く音が物悲しかったりする。いいよね、こういうのって。



▲軍事訓練を熱心に行なっている姿だ。

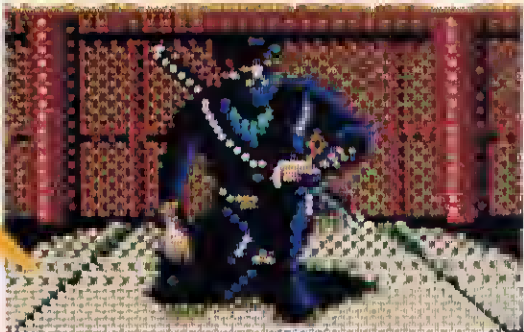


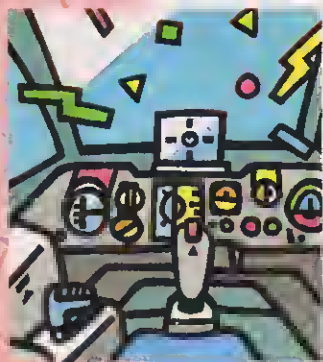
▲供給園から食糧や金を運んでいる。



▲いい人材を求めて探察に旅立つのだ。

来月また会おう
シュウツ!





シミュレーションのいろんな形を追求する シミュレーションを斬る!!

■ いまのシミュレーションブームは、『大戦略』シリーズに代表されるようにストラテジックなものが中心になっている。これはたしかにオモシロイ。それも含めて、ここでは広い意味のシミュレーションに関する話をしよう。

シミュレーションって何だ!

このところのシミュレーションブームの影響かどうか知らないが、「シミュレーション」と聞くとどうしてもあのヘックスを思いだしてしまう人が多いんじゃないかな。何だかカッタルそうでイヤ!とか、難しいんじゃないかなというニガテ意識を持っている人もいるだろう。まあ、何をやるときでもそーだろうけど、食わず嫌いはいけませんね。プレイしてみると意外にオモシロイことがわかるはずなのだ。『マスターオブモンスターズ』なんかだと、わりととっつき

やすいはずだからプレイしてみてくれー。

ところで今月の特集、「シミュレーションだよ全員集合!」では、ラインナップを見てもらうとわかると思うけど、花火やひものといった、ちょっと風変わりなものを取り上げているのだ。もちろん、これもリッパにシミュレーションの仲間なんだよね。このために伊豆へひもの取材に行った田中パンチという人もいたし、花火大会のスケジュールを調べている菅沢嬢の忙しそうな姿も目についた……。

いったいシミュレーションって何だろう? 基本的な問題だ。まあ、ひとくちに言ってしまうと、ホンモノじゃないんだけど、できるだけホンモノに近いことを味わう「疑似体験」とゆーヤツではないだろう。ボードゲームから生まれたストラテジックなものは、実際にあった戦争や人物をとおして頭を使うという疑似体験だろう。

自動車の免許を持っている人なら経験があると思うけど、教習所について最初の講習でシミュレ

ーターに乗る。知らない人のために説明すると、ゲームセンターにあるヤツの親玉みたいな感じで、前面にはビデオ画像で道路の風景が映し出されているもの。アクセルの踏み込みが弱いと実際にエン



■シミュレーションといえば、SUPER大戦略でしょう。

シミュレーションのココが好き

始まりはいつも愛……

本田 今日ではね、シミュレーションの特集なんだよ。なんか、好きなことしゃべってくれ!

ロンドン小林(以下ロン) はい。じゃ聞くけど、センパイがシミュレーションにハマっていったきっかけって、なんなの?

本田 オレ? うんとね、仕事でしーがなく始めたんだけど、いまじゃ、ドブプリとハマって……。ロンドンは?

ロン 僕は『ライトニングリッパス』が好きになったからなんだな。今までシミュレーションって自分には向いてないと思ってたん

だけど、このゲームをやってるうちにこのジャンルの奥深さがわかってきたんですよ。知ったかぶりしてるけど。

ラーメン(いきなり乱入してきて)ぬわーにが奥深いだよ。まだそれしかプレイしたことないくせに。おめーがシミュレーションゲームを語るには60年はええんだよ。仕事終わったんだしたら、早く家に帰れよ、ばか。

ロン いかーん、それを言われると。いや、だからね、これをきっかけにいろんなシミュレーションをこれからやっていこうと思ってるわけですよ。手始めにボクは『マスターオブモンスターズ』をプレイ

ひとクセもふたクセもある編集部の人の中で、とりわけヘンなロンドン小林。最近なにやらシミュレーションに目覚めたと大騒ぎしている。そんじゃ、何か話ししろー。

しようとしてるんですけど、あのゲーム、名作なんですよ?

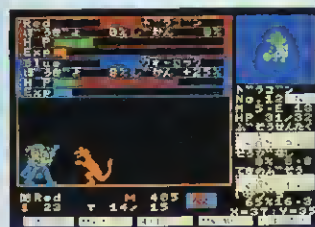
本田 いいことを言うねえ、ロンドンは。そう、あれはオモシロイ、バツグン、ビューチフル!

ロン なんととっても、モンスターが成長するのがいいよね。僕は感情移入しちゃうほうなんで、戦闘シーンのときに味方が負けちゃうととっても悲しくなる。ユニットというより、自分が一生懸命育てた子供を奪われるような気持ちっていうのかな。わかる?

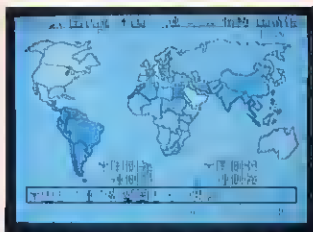
本田 ウン、わかるわかる。そーなんだよね。長いあいだプレイしていると、モンスターに惚れるって感じなんだ。

ロン 大人だなー、もう。さすが、歩く恋愛図鑑。歩くホットドッグプレスだなー。

本田 プツ! なんなんだよー、それは。たしかに、おれは最近フラれたよ、悪かったな。シクシク。ええい、こんなことを話するためにやってんじゃないんだぞー、バカ。まともに話を進めるぞ。



■モンスターがカワイイから好きなのだ!



▲世界情勢の分析能力が問われるゲーム。

ストを起こしたりするなど、かなりホンモノに近い感覚なのだ。これなんて、身近で味わえる本格的なシミュレーターだね。

また、いささか手前ミソになるが、かなり話題を呼んだのが『バランス・オブ・パワー』だろう。これは、プレイヤーがアメリカの大統領兼ソ連の書記長となって、いかにして自分の国に有利になるような政策をとるかを競うゲームだ。世界の大国である米ソを指導する立場になるんだから、これはシミュレーション(疑似体験)だけに許されたことだ。ヘタをすると全面核戦争になってゲームオーバーになるんだから、現実にも起こってもらっちゃ困るけどね。

マイクロプロセズジャパン 平林氏に聞く

もうすぐMSX版が発売される予定の『ガンシップ』や、話題の『パイレーツ』などでシミュレーションの新しい形を見せてくれているマイクロプロセズ。そこで、事業本部長の平林さんにお話をうかがってみたのだ。

——マイクロプロセズは、これまでのシミュレーションとは違うものを目指しているように思えるんですけど、基本的な考え方などを聞かせてください。

平林 そうですね、とにかくゲームは環境を与えるもの、というようにとらえています。ユーザーが自由に遊ぶというのが、大前提ですね。たとえばトランプは、4種類各13枚ずつのカードという環境だけがあって、それを使ってどう遊ぶかというの



▲F-19ステルスファイターのテストプレイを見せてもらったのだ。

はユーザーの自由です。そういうカードみたいなものを目指しています。環境と到達目標だけを与えて、それをどのように達成するかはみんなに任せているわけです。

——そうするとプレイヤーの性格がモロに結果に影響しますよね。平林 ええ、これはパイレーツの話なんですけど、準備万端すべて整っても、慎重すぎて戦えないという人や、結果を考えずにとにかく戦ってしまえ! というように個人の性格が出ますねえ。まあ、好きなように遊んでもらえればいいんですが……。——いままで、こういう分野のシミュレーションっていうのは日本になかったと思うんですけど、みんなに受け入れられるのに苦労しましたか?

平林 見た目がハデじゃないので大変でした。お店の人に説明してもなかなかわかってもらえ



▲もうすぐMSX版が発売される予定のガンシップだ。

なかったんです。テストプレイといっても時間がかかりますしね。ただ、いちど理解してやり始めると、みんなハマっているようです。

——MSXへの移植は、どのように進んでいるんでしょう。

平林 イギリス人のエンジニアが移植を担当しています。じつはどのマシンでも、やっている計算などはまったく同じです。8ビットだから16ビットだからと、区別して考えていません。それだけに大変ですね。

——今後の予定は?

平林 できるだけ早く、多くの機種に移植したいですね。

体感ゲームも大好き!

本田 シミュレーションでは、ほかにどのゲームが好きなの?

ロン 基本的に歴史ものじゃないやつが好きだな。僕はSFやファンタジーのほうが素直にその世界に入っていけるみたい。アクションやRPGの世界観をシミュレーションにもってきたやつだね。

本田 もっと具体的に言ってくれよ。よーするに光栄の歴史シリーズとかは、あんまり好きじゃないってこと?

ロン まあ、そーいうことになるのかな。でも、歴史を題材にしたものがダメだといってるんじゃない。じつは僕、歴史は大の苦手だったもんで……。

本田 そーいうのがよくない。オレも歴史の成績はよくなかったけ

ど、織田信長の名前ぐらい知っていたぞー(自慢)。

ロン あ、それなら僕も知ってる知ってるー(自慢)。

本田 しょーがねー。ところでさー、ゲームセンターに行ったら、どんなのをプレイするの?

ロン ゲーセン? まかしてくださいよ、その道に関しては。僕は新宿歌舞伎町にあるゲーセンなら場所はすべて熟知してるほどの人間ですからね、へへへ。最近のはやはり『ハードドライビング』でしょう。ドライブシミュレーションなんだけど、これがもうすごいなの。ほとんど実感覚ですよ。あと、フライトシミュレーションは『トップランディング』。見るだけでトリップしちゃいます。

本田 ナチュラルハイの世界というわけね。でもさ、最近年のせい

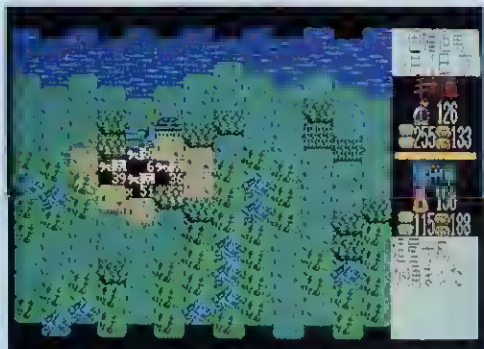
もあるかもしれないんだけど、ゲーセンで注目を浴びるようなゲームって恥ずかしくなってきたんだよね。ロン 最近はグリーン動く体感ゲームがはやりですからね。確かにあれはうまくな

いとおもしろいけど、あの迫力はパソコンではまだ表現できませんよ。それに、みんなでワイワイ遊べるのも魅力ですね。

本田 そいうえば昔『ハンクオン』というバイクのヤツがあったね。

ロン バイクゲームはいいよねー。

本田 バイクといやー、最近中古の50を買ったんだって?



▲この夏、最大の話題を呼ぶ『信長の野望・戦国群雄伝』だ。

ロン えへへ。NSR50っていうの。

本田 どう、乗り心地は?

ロン いやー、もう気分は楠みちはるの世界ですよ。片岡義男も捨てがたいな。

本田 なに調子に乗ってんだ。

ロン おう。ブルルン。

本田 ばか!

ロン いやーん。

これからの展開はどーなる!?

これからのシミュレーションは、どのような流れになるのかを考えてみることにしよう。まずは、ストラテジー。この分野では、なんといっても『大戦略』シリーズが強い。PC-9801では、『大戦略Ⅲ・グレートコマンダー』という強力な新作が発表されたし、ますますバワフルにファンを増やすことは間違いない。これがMSXに移植される……という話は、いまはない。が、いつの日にか実現してほしいというのは、大戦略フリークの共通な思いだろう。

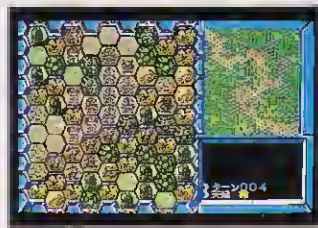
また、光栄の歴史シリーズも、『信長の野望・戦国』が加わり、MSXユーザーの注目をいっけに集



◆スポーツものも人気が高いのだ。

めるはずだ。前作の『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』と同じように大ヒットするだろう。来月のトップ30の順位が楽しみなのだ。大戦略と歴史シリーズ、とにかくこの2つに引っ張られる形で、ストラテジーの人気は、しばらく続くはずだ。

アメリカで人気が高いけど、日本でイマイチ盛り上がらないのがフライトシミュレーター。これは文化の違いなのかどうかよくわからないが、ファンが多いとはいえない。ただ、マイクロプローズの平林さんが言っていた、「シミュレーションゲームというのはユーザーに環境を与えるだけでいい」と



◆初心者向けのライトニングバックス。



◆長いあいだトップ5にがんばっていたジンギスカンだ。これにもハマったものだなあ。

いうことが印象的だった。その与えられた環境のもとで、プレイヤーが自由に遊ぶという考えかたが浸透すれば、状況はかなり変わってくるのではないかと。実際にそのきざしも見えているようだ。

そして、シミュレーションの自分なりの楽しみかたを見つければいい。キャラクターに対する感情移入もそのひとつだろう。平林さんは、『パイレーツ』をプレイして

いて思わず涙をこぼしてしまったこともあったそう。ゲームの中の登場人物と人間関係が生まれた結果らしい。

ストラテジーとそれ以外のシミュレーション、どちらがどうというわけではなくお互いが両方とも、もっともっと盛り上がってほしいものだ。いいゲームがドンドン出ること願っている。いまのブームを長続きさせるためにも、ネ。

さらなる可能性を求めて

本田 じつをいうとね、今回の特集の中で、航空会社に取材に行って、ボーイング767のフライトシミュレーターに乗っけてもらおうと思っていたんだ。結局ボツになったけど。

ロン たしか、アメリカ空軍にウン十億円もするヤツがあるんですよ。でも、シミュレーターもそこまで行くと、僕たちのようなトシロには手に負えないんじゃないの?

本田 ウン、『トップガン』みたいなわけにはいかないよな。

ロン でも、僕のシューティングの腕前をもってすれば、楽勝だぜ! とか言ったりして。

本田 よくいうよ、まったくロンドン。だからみんなから豊丸なん



◆宇宙植民地を舞台にしたM.U.L.E.だ。

ていわれるんだよ。

ロン いかーん、それだけは言わないでーん。

本田 おとーさんにいつけてやるぞ!

ロン いかーん、それはシャレになってない!

本田 とにかく、シミュレーションっていうのはいろんなところに使われている。最近、新聞が何かで読んだんだけど、為替相場や株価がこの先どう変化するかを予測

するソフトが開発されて、結構注目されているらしいね。これもいろんなケースをシミュレートするものなんだろうけど……。ヘックスだけがシミュレーションじゃないってことだね。

ロン そういうシミュレートって、コンピュータならではのものです。映画『ウォーゲーム』でも、米ソのあらゆる情報を蓄えたスーパーコンピュータが登場して、第3次世界大戦の経過をほぼ完璧に予測しますよね。あのクラスになっちゃうと、もともとボードゲームから始まったシミュレーションでは、絶対に不可能だと思うんです。だからこそ、コンピュータにしかできないような自由度の高いものが、これから先、出てきてほしいんです。

本田 フーン。

ロン シミュレーションはあくまでも「模擬」だから、何度失敗しても実際には、ホンモノに近づけば近づくほどリアルになるのであります。ハイ。ムニャ……。本田 おい、ロンドン。難しいことを言うおとして頭が混乱してるみたいだな。

ロン まとめようと思っていたらわけがわからなくなってしまったんです。よーするに……。本田 モーいい、わかった。これぐらいにしておこう。



◆ハリヤーがモデルのV/STOLファイター。

特集シミュレーションだよ全員集合で紹介したプログラムは

全国
130店舗の

TAKERUで発売中なのだ!!



TAKERUについての問い合わせ先

ブラザー工業株式会社 TAKERU事務局

〒460 名古屋市瑞穂区堀田通9-38 ☎052-824-2493

シミュレーションだよ全員集合!

- 花火師アチャ子
- ライフゲームキット
- ひものや大繁盛記
- ぷりんきびあ

機種.....MSX2 (VRAM128K)
メディア.....3.5インチ2DD
価格.....2,000円[税込]

今月の特集で紹介した上記の4本のプログラムを1枚のディスクに収録してTAKERUで販売中です。

対応機種はMSX2 (VRAM128K)、MSX2+です。ただし、『ひものや大繁盛記』はMSX (RAM32K) 以降の機種で動作します。また、ひものや大繁盛記は131ページの記事中にリストを掲載、『花火師アチャ子』は191ページからリストを掲載しています。なお、『ライフゲームキット』と、『ぷりんきびあ』に関してはプログラム容量が大きいため、リストは掲載していません。TAKERUでのディスク販売のみになります。あらかじめご了承ください

TAKERUより、発売中の『シミュレーションだよ全員集合!』に収録されている、花火師アチャ子、

ライフゲームキット、ぷりんきびあ、に関しては、それぞれのコンストラクションモードで、データを作成し、ディスクに作成したデータをセーブできるようになっています。そのため、本ソフトを購入されましたら、あらかじめ、各ゲームごとのユーザーディスクを作成することをおすすめします。

万が一、操作方法の手違いなどにより、オリジナルディスクが破損した場合、MSXマガジン編集部では返品、取り替えに応じられませんので注意してください。

ユーザーディスクの作成方法につきましては、TAKERUで購入時に付属するマニュアルに説明してありますので、そちらを参照してください。

TAKERUでの購入方法

もう、すっかりパソコンソフトの自動販売機、TAKERUのことは、キミたちにお馴染みになっていると思う。MSXマガジンの特集で紹介したプログラムやソフトウエア・コンテストで入選した作品は、これまでもずっとTAKERUで販売してきたんだからね。

TAKERUというのは、自動販売機で手軽にパソコンソフトが買えるという利点だけでなく、欲しいソフトがいつでも買えるという利点を持っているのだ。つまり、せっかくパソコンショップに行ったのに、在庫切れではありません、ということがないわけね。TAKERUのマシンの中にはCD-ROMが入っていて、これに、

人気のソフトが数千本も登録してある。もし、万が一、キミの欲しいソフトがこの中になくても大丈夫。全国130店舗のTAKERUマシンはホストコンピュータとネットワークで結ばれていて、いつでも欲しいソフトを取り寄せることができるのだ。うーん、これってスゴイよね。

こんな便利な文明の利器を、今まで知らなかったなんていうキミは、今すぐキミの家の近くにある、TAKERU設置店をチェックしておこう。MSXマガジンに掲載されているブラザー工業株式会社の広告ページに全国のTAKERU設置店リストが載っているぞ。さあ、TAKERUに向かって走るのだ。



Made in
Niigata

『財務ノート』

の秘密をさぐる

消費税対応の
財務会計ソフトが登場!



MSX2+対応の本格的ビジネスソフトが発売
された。とはいっても、これは新潟県内での限
定販売なのだから。なにはともあれ、開発者の
五十嵐さんに会いに新潟まで行ってきたぞ。

お湯ネットを使ってコンニチハ!

Mマガ編集部が五十嵐さんの存在と、財務ノートという消費税対応のソフトを知ったのは、24時間体制のお湯ネットをとおして。右の写真のようなメッセージを残していったからだ。その後、書面でも財務ノートに関する情報や、どうしてMSXを使って開発したかといったコンセプトを送っていただき、それじゃ新潟まで出かけていって詳しい話をうかがおうじゃないか! ってなことで、今回の取材が実現したわけ。

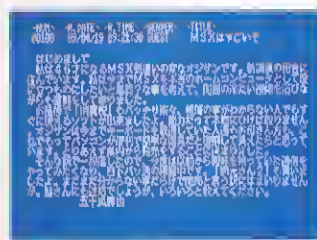
ここで、その五十嵐さんのお手紙の一部をちょっと紹介させていただくね。Mマガ一同、恐れ入ってしまうような立派な内容なんだ。「消費税の実施によって一番大きな影響を被るのは中小零細の事業者であります。それらの多くの人々には事務の合理化のために本格的なパソコンを導入したり、それらの機器を操作するための事務員を新たに雇うことすらおぼつかない

人も多数おります。家事と事務員兼用の母ちゃん専務も大勢います。これらの数多い人々を楽にするものは決して「32ビット」の最新鋭機ではありません。せめて銀行の現金支払機のように誰でも気軽に使えるパソコンが必要だと考えます。現在の市場において、もっともその条件に近いパソコンこそ「MSX」

だと思いますが、メーカー自身もその可能性に気づいているのは、現在のところ極めて希なのではないでしょうか」

なんだか最後のあたりは、編集部としても耳の痛くなってしまうような内容だけど、ホームパソコンとして誕生したMSXの、ひとつの重要な方向性であることは確か。コンピュータとしての機能は十分満たしていながら、家庭用テレビにつなぐだけで手軽に使い、価格も数万円と安価なマシンはMSXにおいてほかにはないものね。16ビ

ット機や32ビット機と競うのではなく、こうしたMSXならではの利点を生かした用途が、もっともとあっていいはず。そして、そのひとつが財務ノートなんだね。



★お湯ネットへの書き込みが、記念すべきパソコン通信初体験だったのだとか。

これがソフトハウス「エル・ウッド」の全貌なのだ

新潟県燕市にある五十嵐さんのご自宅。向かって左が奥さんの経営する美容室で、その隣の小さな一室に目指すエル・ウッドがある。数々のMSXに囲まれて、プログラムにはげむ五十嵐さん。財務ノートはここから生まれたのだ。

★ここにソフトハウスがあるなんて信じられないね。



本業は学校の教材を扱う業者さん

財務ノートの発売元は、エル・ウッド。これは五十嵐さんがたったひとりで経営するソフトハウスなんだ。左ページの写真のように、自宅の一室を改造して開発ルームとしているわけ。

今はソフトハウスの社長さんという肩書が増えた五十嵐さんだけで、本業は中学校に技術課の教材を卸している業者さん。そのため学校の先生方のおつき合いも多く、パソコンに詳しいことを知ってか、コンピュータ教育などに関して相談を受けることもあるのだとか。今もある学校の特殊学級の生徒のために、MSXとMSX-Write

●五十嵐さんが自分で彫ったという文字。大河ドラマのタイトル文字に似てると思ったら、あれは私の師匠が彫ったんです。と聞いてビックリ。



を貸し出し、ワープロとして使ってもらっているそうだ。

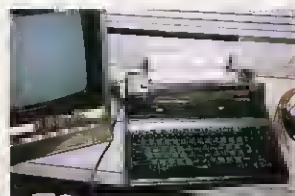
そんな五十嵐さんとパソコンの出会いとは、6、7年前。東芝のパソピアというマシンを手にし、独学でBASICの勉強をはじめたころにさかのぼる。その後MSXに出会い、MSX1から2、そして2+とステップアップしてきたわけだ。なんと財務ノートの原型となるプログラムは、3年ほど前から存在しているというから驚きだね。

それでは、そもそも財務ノートを開発することになったキッカケをうかがうと、税務署に確定申告をうかがうと、税務署に確定申告にいったとき職員の人から、「農家の方でも簡単に申告書類が作れるようなソフトはありませんかねえ」と相談を受けたからだとか。五十嵐さん自身も毎年確定申告には悩まされていたので、頑張ってパソコンでソフトを開発しようと決心したのだそうだ。

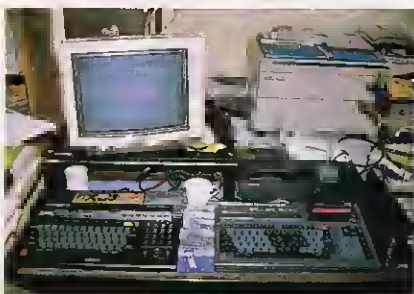
だから財務ノートの開発コンセプトは、「素人にも使えるよう、とにかく単純に！」。実際に農家のおじさんたちも使っている、簡単ソフトが誕生したのだ。

華麗なるパソコン歴をふり返る

初代パソピアにはじまり現在のHB-F1XDJまで、五十嵐さんが使ってきたパソコンは実に7台。しかも2台目以降のマシンはすべてMSXという徹底ぶりだ。歴代のマシンを紹介していくと、MSXとの出会いは東芝のHX-10DP。そしてMSX2ではパナソニックのFS-A1やFS-4600F、そしてサンヨーのWAVY77を使い、現在はソニーのHB-T7を通信用に、HB-F1XDJをプログラム開発用に愛用している。MSX2+で漢字処理が強化されたから、プログラムが楽になりましたよ、とは五十嵐さんの弁。



●MSX-JEとプリンタを内蔵の4600F。財務ノートの原型はこれで開発した。
●パソコン初体験となったパソピア。



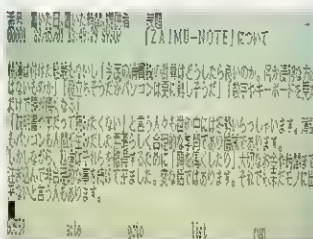
●現在のシステム構成。右のモデム内蔵型のHB-T7が、パソコン通信のホストになる予定。

パソコン通信でソフトのQ&Aを

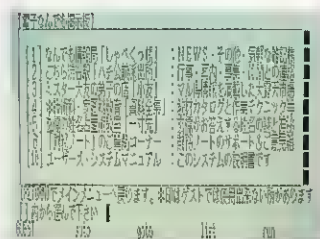
こうして、財務ノートを世に送り出した五十嵐さんの今後の計画をお聞きすると、パソコン通信をマスターしたいとのこと。具体的には、Mマガが誇るホストプログラムの「網元さん2」を使い、財務ノートに関する情報を提供したり、質問に答えたりするネットワークを開局予定とのことだった。

ホスト名はP.T.A.ネット(仮称)。

「教育と生活のアシスタント情報」というキャッチフレーズが示すように、財務ノート以外にも幅広くボードを提供していくそう。なんと姓名占星術入門のコーナーは、五十嵐さん自らが占ってくれるんだ。電話番号は0256-63-7249、運営時間は夜19時から23時まで。この号が発売になるころには、稼働しているはずとのことだった。



●これがP.T.A.ネット。財務ノートに関するボードが開かれているのだ。



●ネットを試験運用したときのメニュー画面。実際にも、こんな内容になるとか。

私はこれで簿記をマスターしました

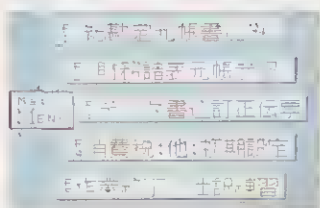
財務ノートのソフトを作ろうと思い立ち、簿記や経理の仕組みを勉強しはじめた五十嵐さん。専門書をいろいろと買い込んで読んでみたものの、どうもじっくりとこない。やたらと難しいことが書かれていて、肝心の経理の基本的なことがさっぱりわからなかったという。そんなとき出会ったのが「絵とき版・これならわかる簿記・経理」。イラストを交え、とにかくやさしく経理の仕組みを解説してある本なのだ。「これを読んだおかげで財務ノートが作れたんです」と、五十嵐さんもベタ誉め。著者の久保さんに連絡をとり、ソフトの仕様を決める上でのアドバイスをいろいろと受けたのだとか。財務ノートの開発コンセプトが「素人にも使えるよう、とにかく単純に！」というのも、この本の影響が大きいのかもしれない。



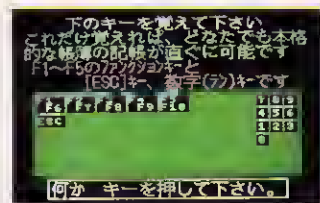
日本実業出版社
久保博正・著
小川哲太郎・絵
価格1,140円[税込]

パソコン初心者も安心して使える

何度も書くようだけど、財務ノートがターゲットとしているのは、簿記もパソコンもまるつきりはじめての初心者。極端な話、年に一回、確定申告の時期だけにパソコンの電源を入れる、なんてユーザーがいてもいいわけだ。だから、操作はとにかく簡略化されていて、基本的にはファンクションキーとテンキー、それにリターンキーだ



■財務ノートのメニュー画面。機能を選ぶのは、ファンクションキーでオーケー。



■操作に必要なキーも画面に表示されるぞ。これなら電卓感覚で扱えそうだね。

けですべての操作が完了する。なんと[F6]~[F10]キーは、シフトキーを同時に押さないといけないという理由から、使用しないという徹底ぶりなのだ。

それではソフトの内容を順番に紹介していくね。左下の写真のように、メニューに登場するのは5つの項目。それぞれ[F1]~[F5]キーに対応しているぞ。

まず“総勘定元帳書き込み”というのが、記帳のメインである仕訳の仕事。毎日の取り引きを仕訳伝票の画面に記入し、各勘定毎の伝票を作成。これを印字したものが、総勘定元帳となるわけだ。

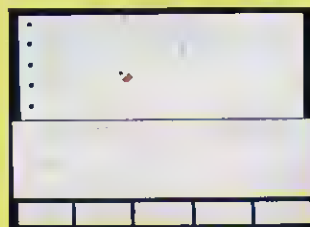
“財務諸表、元帳参照”は、入力されたデータをもとに作成される損益計算書、貸借対照表、製造原価報告書、勘定元帳などを見たり、書類として作成するためのもの。データを訂正したり、繰り越しデータを書き込むには“データ書き込み、訂正”が対応する。

また、消費税の納税義務があるか、決算期はいつかなどの設定を

入力の練習モードもあるよ

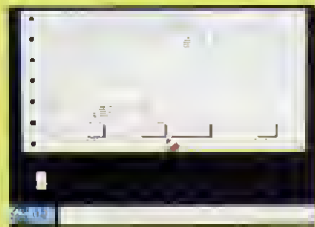


■左側に入ってきたもの、右側に出ていったものを記入する方式の仕訳伝票。



■計算機能呼び出すこともできる。使用キーの説明が表示されるのも親切だね。

財務ノートに慣れないうちに、大切な帳簿をいきなりコンピュータに入力するのは、なんとなく不安なもの。ちゃんとできるかな、間違えたらどうしよう、なんて人は、まずこの練習モードを試してみようね。伝票を印刷することはできないけど、財務諸表は実際のソフトと同じように、ちゃんと作成できるんだ。



■MSX-JEに対応しているの、漢字のメッセージを書き入れることも可能なのだ。

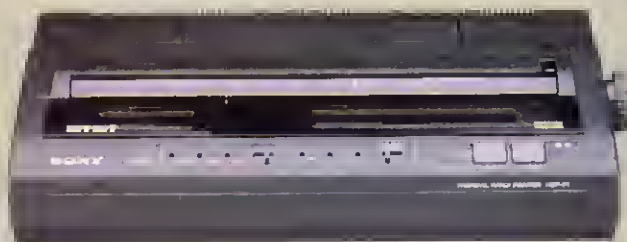
するのが“消費税：他：初期設定”。過去の売り上げや今年度の予想収益から、課税制度を決定する消費税シミュレーションの機能もある。さらに、簿記の基本を覚えたり、財務ノートの操作をマスターするための“作業終了/仕訳練習”といった項目もあるんだ。



■複雑な消費税の計算だって、ソフトが自動的に処理してくれるからウレシイね。

必要な機材はこれだけです!!

財務ノートを使うのに最低限必要なのは、MSX2+パソコンと24ドットの漢字プリンタ。さらにRGBモニターがあればいいんだけど、とりあえず家庭用テレビに接続して使用することも可能なんだ。また、このソフトはMSX2+対応となっているけど、ソニーのMSX標準日本語カートリッジ(価格17,000円[税別])があれば、MSX2でも使うことができるのだ。



プリンタ

■写真の製品はソニーの24ドット漢字サーマルプリンタ「HBP-F1」。価格は44,800円[税別]だ。もちろん、パナソニックやブラザーの漢字プリンタだって使えるからね。

MSX2+

■ソニーのMSX2+「HB-F1XDJ」(価格69,800円[税別])。MSX-JEを内蔵しているので、日本語入力に連文節変換が可能になる。



モニターTV

■なくてはならないもの、というわけではないけど、あれば便利なのがRGB対応のモニター。これはソニーの「CPS-14F1」(価格60,000円[税別])で、RGBだけでなく、ビデオ入力端子も備えたものなんだ。



■各種伝票の印刷も、画面のメッセージに従って簡単に行なえる。

MSX若人の
集い、炸裂!

MSX フェスティバル in HOT SUMMER

新作ソフトをひっさげて、ついでに企画もひっさげてやってきましたイベントの季節。この夏のMSXのイベントは、盛りだくさんの仕掛けがあって、おもしろいんだぞう。さあほれ、キミも体験してみるのさ。

さ、イベントイベント、イベントの告知ですよ! 恒例になってまいりましたMSXの全国縦断イベントの季節が、ひたひたとやってまいりましたね。この夏は、そのタイトルを『MSXフェスティバル in HOT SUMMER』として、元気な日本列島内9カ所を回らせていただきます。

ほいでですね、今回のこの一連のイベントの画期的なところは、その主催。弊社MSXマガジンと、それとMSX・FANさん、そしておなじみPanasonicの3者が三つとも

え、トリプルファイターとなってその活動に当たるといふ、これまた前代未聞の運営システム上に成り立っているのです。マイムマイムのように手を取り合って、明かるい未来に向かってみんなで走り出しましょうという、意図でありますね。

開催のスケジュールなどについては、表をみていただくとしまして、では、今回のイベントの特徴や内容に触れてみましょう。

まずは、**ステージ**。この業界内の有名人が総司会を務めてし

まうのです。T&Eソフトの吉川さんでしょ、ナムコの河野さんでしょ、MSX・FANの北根さんでしょ、ほんでMマガの田中パンチ……。ほかにもいろんなお方がステージに立たれる予定です。

そして、具体的にはステージでどんなことをするのかと申しますと、これまたたいへん。各ソフトハウスの新作情報の大公開、そしてオリジナルグッズのプレゼント。見る者の7割以上は魅了されてしまうという魅惑のステージに、乞うご期待なのだ。

まだあるぞ! 題して**初体験**ソフトコーナーだ。この秋から冬にかけて発売予定の未発表ソフトが大公開されるのだ。コナミの、ナムコの、システムソフトの、まだぜんぜん発表されていないこれからのラインアップが、わかってしまうかもしれないんだとよ!

そうそう、発売直後の新作ソフトももちろん展示、公開されるぞ。光栄の信長の野望、戦国群雄伝とかね、リバーヒルソフトのD.C.コネクションとかね。

と、このイベントの情報量はとても立派なものなのですが、それに加えて、エンターテインメント性も充実しているのでございます。そう、ゲーム大会なんか、あるわけなんだな。

●開催スケジュール

※東京会場と大阪会場のみ、主催はイベントスタッフ事務局となります

地区	開催会場	日程	開催時間	問い合わせ
札幌	そうご電器 YES SAPPORO 4Fイベントホール	8月6日(日)	10:00~17:00	☎011-214-2850
仙台	デンコードー DaC仙台東口店	8月8日(火)	10:00~17:00	☎022-291-4744
東京	代々木 野外音楽堂	7月25日(火)	10:00~17:00	☎03-226-0690
名古屋	栄電社 本店 特設会場	8月1日(火)	10:00~17:00	☎052-581-1231
大阪	ABC エキスタ(大阪駅ターミナルビル15F)	7月30日(日)	10:00~17:00	☎03-226-0690
神戸	星電社 三宮本店	7月23日(日)	10:00~17:00	☎078-391-8171
広島	ダイイチ パソコンCITY 広島	7月27日(木)	10:00~17:00	☎082-248-4343
四国	ダイイチ パソコンCITY 松山	8月3日(木)	10:00~17:00	☎0899-31-6711
福岡	ベスト電器 福岡本店 8Fマルコポーロ	7月28日(金)	10:00~17:00	☎092-781-7131

東京会場はこちら!



業界4社対抗『激ペナ』&『ファミスタ』 全国縦断MSXペナントレース

日程	地区	開催会場	試合組み合わせ
8/6	札幌	YES SAPPORO	コナミvsナムコ MSXマガジンvsMSX・FAN
7/25	東京	代々木 野外音楽堂	コナミvsMSXマガジン ナムコvsMSX・FAN
8/1	名古屋	栄電社 本店	コナミvsMSX・FAN ナムコvsMSXマガジン
7/30	大阪	ABC エキスタ	コナミvsナムコ MSXマガジンvsMSX・FAN
7/28	福岡	ベスト電器 福岡本店	コナミvsMSXマガジン ナムコvsMSX・FAN

でもね、そんじょそこの大会とは大会が違うのだ。くしくもこの夏に発売となる2大野球ゲームの『激ペナ2』と『ファミスタ』がどどんと登場する、てなわけだ。参加したい？ 酸化はしたくないよね？ では、目薬をさして、よく以下の文を読んでね。

コナミのTHEプロ野球 激突ペナントレース2、そしてナムコのプロ野球ファミリースタジアム、このふたつのゲームを使用して、対戦方式によるゲーム大会を催します。その大会に参加したい人は、こうするのです。まず、右ページ下の参加申し込み券を、上手に切

り離します。そして、ボールペンで自分の名前と年齢を書きます。それで、激ペナ2の大会に参加したい人は、激ペナ1で作った自分のオリジナルチームをディスクにセーブして、当日会場に持っているように準備します。またファミスタの大会に参加したい人は、Mマガなどを参照してセ・パ12球団のなかからどこを選ぶかを自分で決めておいてください（といっても当日はドラフトによってチームを決めるので第一希望がそのまま通るかどうかはわかりませんがね）。ここまでできたら、イベント当日を待ちましょう。

ゲーム大会の受け付けは、午前

10時から午後3時までです。参加申し込み券を忘れずにね。そして、ゲーム大会は、午後3時30分から午後5時の間で行なわれます。参加希望者全員がゲームすることはとてもできないので、出場者は抽選によって選出します。ごめんにゃさいね。出場者が決まった時点で、プレイボール！ 成績に応じて記念品や賞品が授与されるとい、こういう寸法でさあ。

あと、このイベントでは、業界初の試みとして、イベントの内容がキミのMSX2のモニター上に再現されてしまうディスクパンフレット（MSX2要漢字ROM/MSX2+）を用意しています。全会場合わせて3,000枚を用意しました。各会場での先着200名にもれなく、またゲーム大会でのチャンピオン予想クイズの正解者にもれなく進呈する予定です。

今度のイベントは燃えてますぜ。

これが例のものだよ

下の参加券を切り取って、必要事項を書き込んだのちイベントに持って行って、初めてゲーム大会に参加できるんだからねえ。

そいでもって、追加の告知。そのゲーム大会ではエキジビションマッチとして、別表のとおり業界対抗の野球ゲームマッチも行なわれます。はて、どこが一番実力があるのでしょうかな？

MSX フェスティバル
in HOT SUMMER

**ゲーム大会
参加申し込み券**

激ペナorファミスタ
※どちらか一方に参加できます

MSXマガ

名 前	年 令

実録 イベント企画会議

今回のイベントを開くにあたり、コナミ、ナムコ、Panasonic、MSX・FAN、そしてMマガの5社間で綿密な企画会議が行なわれた。これらの写真は、いかにまじめにそしてスムーズに議事が進行

したかを表わしたものだ一な。

このような企画会議が行なわれるということ自体も、画期的なことである。また、やりますかねえみなさん。またやる？ じゃ、一杯いきましようか、どーんと。

■小さなザルを頭に掛けて議決に抗議する田中パンチ 強い意志がうかがえる

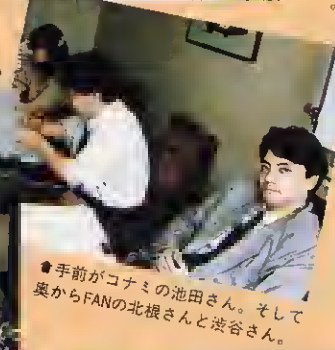


■一条乱れぬチームワークで、会議は踊る。と思いきや、ちゃちゃを入れてしまう田中パンチ。

■はつきりいつて、この写真はやらせである。明らかに全員、カメラを意識している様子だ。



■手前がナムコの河野さん。あちらが松下の平賀さん。



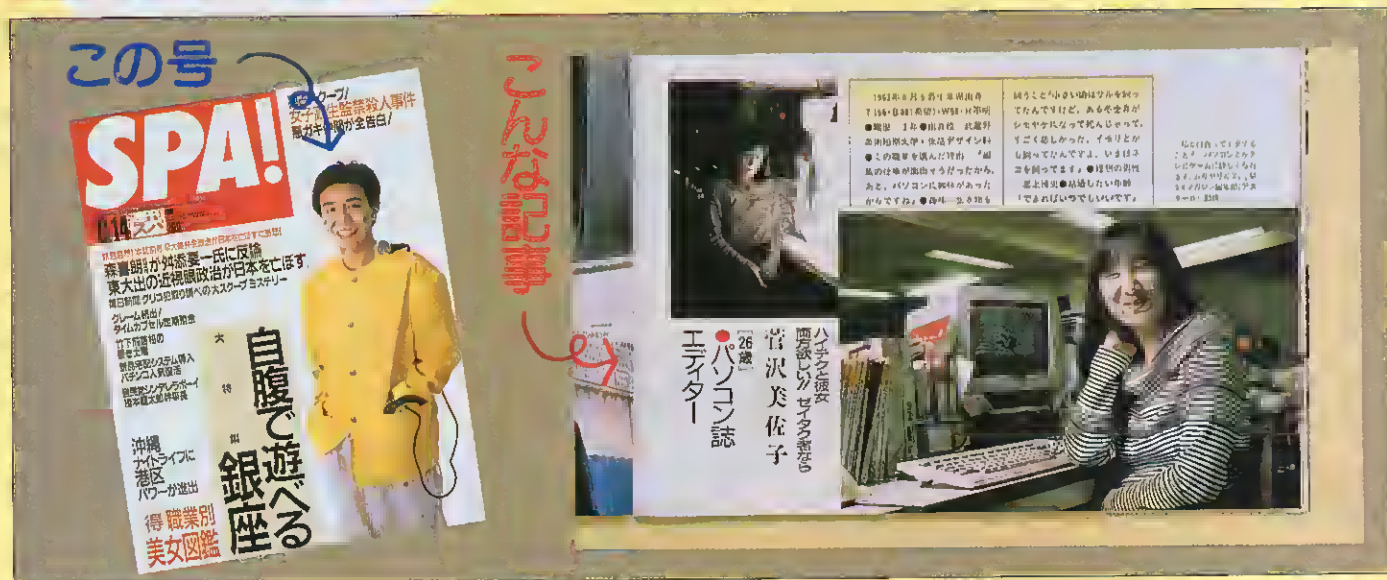
■手前がコナミの池田さん。そして奥からFANの北根さんと渋谷さん。

■会議の舞台となった、池袋サンシャインシティ・プリンスホテルなんだよー。



骨までしゃぶるMマガ逆取材!!! “SPA!”に菅沢現わる!

もしかして、大人の読者のみなさまはご存じかもしれません。弊誌の、菅沢美佐子が、週刊SPAのグラビア記事になってしまったのでした!



●小誌が東洋に誇る美人編集者

まだ秀吉が木下藤吉郎だったころからおよそ400年たった、東京のある暑くも寒くない日の午後、Mマガ編集部の電話が鳴った。

びんびろびんびろびん。「はい、MSXマガジン編集部です」、「すいません、月見うんとと、開化井を2つね。ニッカウキスキーのむかいのビルの花の係長ですけども」、「こちらは、雑誌の編集部なんです



けれども」、「ああ、すいませんでした」、ガチャン。

それからしばらくしてまた電話が鳴った。それは女性の声であった。「週刊SPAと申しますが、あのそちらにカンザワさんという女性のかたがいらっしゃいますですねえ」、「カンザワというのは今ちょっと切らしておりますが、スガサワというのならおりますけれども」、「ああ、そのかたです、おそろく……」

Mマガという雑誌は、なかなかたやぶりの雑誌なので(?)、けっこう自分とこの編集者の写真とかをぼんぼと出してしまうことがよくあります。そんななかで、女性軍の旗手として一番出番の多いのが、菅沢美佐子(26)。みんな

なんか、モデル代わりに使ってしまうパターンが多いのです。熱心な読者のあなたなら、ここ半年くらいのあいだに、菅沢美佐子のビジュアルをいく度かご覧になったことがおありでしょう。

Mマガは、全国誌であります。

読者層も、けっこう広域の年齢層にわたっているみたいです。そういった読者の中に、週刊SPAの関係者もいらしたようでして。電話の受話器から声が聞こえてきます。「じつは、今度、どうせつき合うならこんなこと、というよう



その風景

取材の風景。一番左のパカこそ松本隆一その人。しょうがねえあんどに。

●これで菅沢イッキにメジャー化か

な感じで、第一線で活躍する美人女性をグラビアページで紹介するというような企画がございまして……」。何人かの候補のなかで、たまたまMマガの誌上を飾っていた菅沢美佐子が担当編集者の目にとまり、アタックの電話がかけられてきた。この次第はこうなっているのです。

そういう依頼を本人に伝えたところ、「えー」。喜んでいいのか、悲しんでいるのかかわからないようにぼかしながらも、一晩週刊誌に写真が載るんだわ、と毛穴からこぼれ落ちるラッキーチャチャチャ



な感じは隠しきれない様子。

「あとで、また電話があるみたいだから、そのときお話しして、自分の意志で決めてくださいな。編集部としては、ぜんぜん問題ないからさあ」、「はい」。

しばらくすると、電話があった

ようです。菅沢美佐子は、なんかしばらく受話器のむこうの相手と話をしていたみたいでした。そして、どうやらがってん承知をしてしまったみたい。ほれほれ。

まあ、それが、このようなページ製作という悲劇を生むようなことになろうとは、夢にも全員思っていました。「おーい、菅ちゃんの写真撮りに週刊SPAがくるんだとお。まるで、大阪の寝屋川市民会館に工藤静香が来る！ というようなノリで、もう編集部は上を下への大騒ぎ。聞くところによると、だいたい午後6時ごろには編集部にはカメラマンともども来ますとのこと。うわあ。

しかし、さすが週刊誌。今日、取材申し込みで、その当日に取材と撮影とは。

そんなこんなで時のながれにみをまかせえー、ておりますと、おやまああらさて、午後6時。午後6時15分。午後7時。Mマガ編集部に来る前の取材が長びいている模様です。待ってたバカどもも、ガミラス艦が宇宙戦艦ヤマトの拡散波動砲に負けてしまったように、時間の波動に負けて、待つ身のつらさよ、そぞろ帰宅し始めたのでした。1人へり、2人へり、5



SPAの取材陣

左が松尾敬子さんと
右が早助康子さん。なん
かしらめが、妙なノリの
おふた方でしたな。

万人へり、高速戦闘へり、あれれあんまりなくなっちゃったよ。

逆に、そのことが都合良かったんですね。超うるさい外野が消えたわけですから。そして、午後9時。やって来ました、ご当地へようこそ。現われたのは、編集の松尾敬子さんと、カメラマンの早助康子さん。わあSPAの取材だあ。

机に向かってポーズをとる菅沢に向かって飛びかうヤジ。隣のログイン編集部の松本隆一が、横でピースサインを出す！ いらだつカメラマンさん。しぶとく残っていた物見遊山の俗物たちが入れるちゃちゃにいらだつ編集さん。編集さん大弱りの構図。しかし、こちらがカメラを向けたらそれなり

にポーズをとってしまわれるあたりには、プロ根性が見受けられてしまっちゃって、そりやもう大笑い……ああ、失礼。いやあ。

あんまりしつこく遊びかけていると、しまいめにゃあ本気で怒られそうなので、一段落ついたところで、不発弾の処理を見守る近隣の住民のように、約3メートル離れて避難避難。取材敢行。

そして出てきた記事は、こんな人出ましたけど。「取材されてどうだった菅ちゃん?」、「ええ、ほほほほほほほほ、彼女は相変わらずである。さすが〇〇〇〇と異名をとる菅沢であった。

私は会った！ 青山ハイテクニボボ族

私がはじめてアスキーに足を踏み入れたのは、忘れもしない5月7日(忘れとるやんけ)。週刊SPAという雑誌で『各業界の美人大集合』的な企画があり、その取材でアスキー一美人と評判の菅沢美佐子様の取材に伺ったのである。深夜にも関わらず菅沢さんは優しく(可愛く♡)取材に応じてくださりすべては順調にはかどるかに思えた。

が。

人生楽あれば苦あり。ロミ山田。

なごやかに業務を推進する私たちの周りにフツメがつくと人だかりが……。しかもその人だかりは最初こそ遠まき

だったものの私たちが危害を加えないと知るや「お、菅沢ナニナニとか、「ピースピース」などと口々に叫びながらヒタヒタとにじり寄ってくるのだ。

ん？ この光景はどっかで見たぞ、エート、エート、何だっけかなー。

そのとき私は思いました。「そーだ、ニボボ族だ!」。それは以前テレビで見たアマゾンの一部族で、興味のあるものをじ〜っと凝視するその視線といい、対象を集団で包囲して近づく点といい、さらには人がおシゴト中ということが全然判っていない素朴な心まですべてが生き写しなのであった。アスキーといえばクールなデジタル集団と思って

いたら(ナイカ)大マチガイ! 本質は南青山のニボボ族! てなワケで来月からはアスキー一族の生態を鋭く描く重箱のシミ企画、『東京オタク通り』が始まるからヨロシクねっ (ウソ)



■本文とこの写真は一切関係ありません。

Mマガ編集部に寄せて

松尾敬子(週刊SPA編集部)

MSXで8ビットサンプリングが楽しめる とーくまん

Mマガ5月号のお便利ツールのコーナーで、ボイス・レコーダーのソフトを紹介したら、これが意外と好評。それではということで、より本格的なボイスサンプラーを紹介するぞ。それがエミール・ソフトから発売中の『とーくまん』。音声データを編集するエディタも付いているのだ。



▲MSX2+にとーくまんをセット。マイク・ロボンはカートリッジに接続して使うのだ。

MSXが喋ったら 絶対に楽しいのだ

ノドが渴いたからジュースでも買おうかな、なんて自動販売機の前立つと「いらっしゃいませ」の声。お金を投入してボタンを押し、ガタゴトとジュースが出てくると「ありがとうございました」。これすべて、音声合成チップの仕業。小さくて足がいっぱい生えた、なにやらわけのわからない部品が、

人間の声を真似ているんだ。

はじめて、それも真夜中に、ひとりこんな販売機に出会ったときは、ずいぶん面食らったけど、今ではすっかり当たり前のこと。車だって電子レンジだって、みんな喋る時代になったってことだね。だからだから、そんなハイテクを可能にしたコンピュータが、気の利いた会話のひとつもできないなんて、許せないよね。いきなり国際政治に関して意見を述べよ、

なんて無理はいわないけど、電源を入れたらコンニチハのひとつも喋ってほしいわけだ。

そんな期待に応えて登場したのが、エミール・ソフトの『とーくまん』。ROMカートリッジとマイクロホン、それにサンプルプログラムが入ったディスクとマニュアルがセットになって14,800円[税別]で発売中なのだ。これをキミの持っているMSX2やMSX2+にセットすれば、おしゃべりコンピュータに

早変わりするぞ。

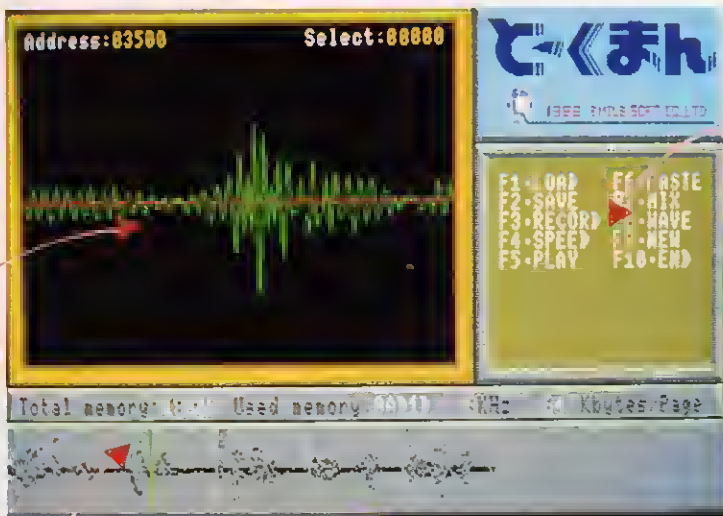
もちろん、とーくまんではサンプリングした音声データは、BASICのプログラム中で利用することも可能。Mマガに連載の「人工知能うんちく話」に掲載されたプログラムを参考にして、MSXと会話を楽しむなんてこともできてしまうというわけだ。なんとなく見飽きてきたキミのMSXが、とーくまんでは気になる存在となること、請け合いたよ！

画面構成は こんな感じ！

とーくまんを起動すると、こんなカッコイイ画面が表示される。音声データをサンプリングしたり編集したりといったことは、すべてこの画面を見ながら進めるわけだね。もちろん、編集したデータをディスクにセーブすることも可能。操作はファンクションキーやカーソルキーに対応しているので、簡単に覚えられるよ。

波形ウィンドー

音声データを波形表示するところ。一画面につき300バイト分のデータとなっている。入力レベルを調整すると、リアルタイムに波形が変化する。

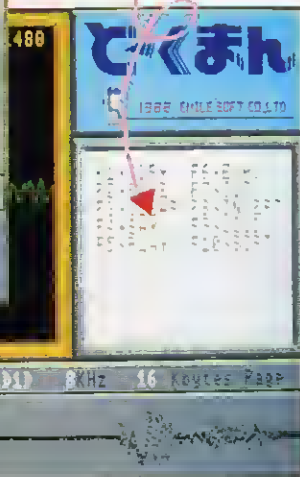


メモリウィンドー

メモリ内の音声データをドットで表示。通常は一画面に16キロバイト分のデータが表示されるけど、2~128キロバイトまで、7段階に表示を変えられることも可能。

コマンドウィンドー

ファンクションキーに割り当てられた機能などを表示する。音声データを編集するときは、下にあるサブメニューに切り替わるぞ。





機能はイロイロ 何して遊ぼうか!?

それじゃあ、とくまんでは何ができるか、順番に紹介していこう。

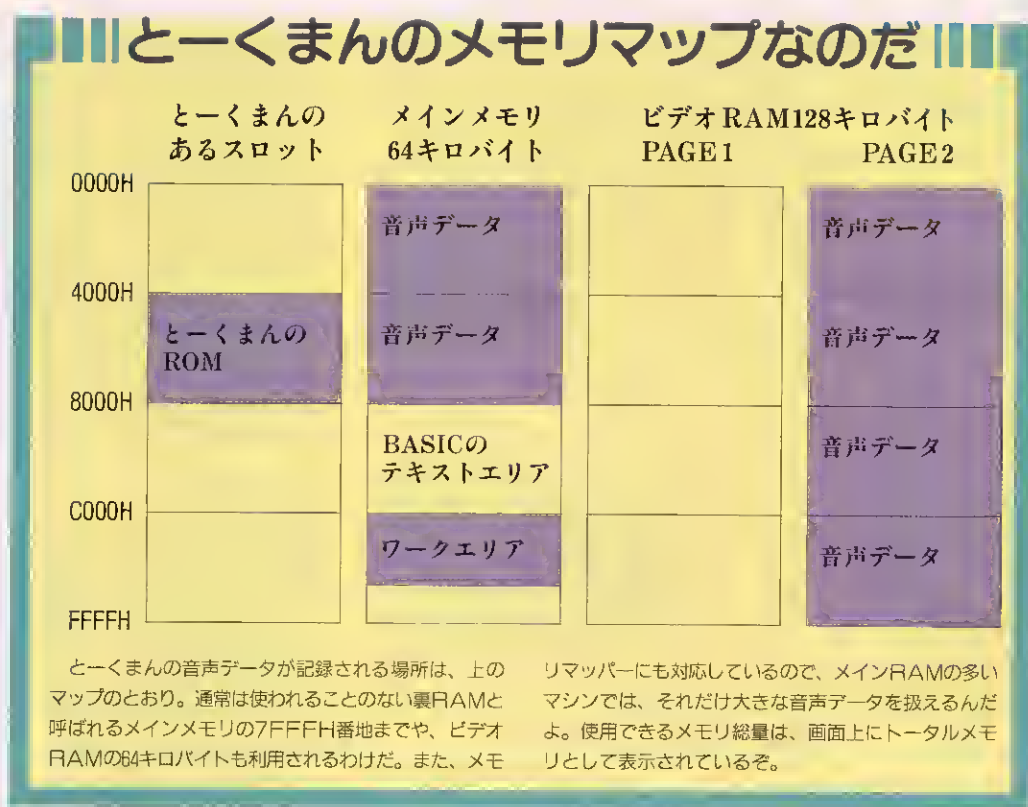
まず基本となるのは、音声のサンプリング。これにはCDなどと同じ、PCM録音と呼ばれる方式を採用している。具体的には、音を大きさに応じて8ビット(256段階)のデジタルデータに変換し、MSXのメモリに記録するわけだ。

もっともCDの場合は16ビットサンプリング。音質的にははるかに劣るわけだけど、実用には十分じゃないかな。参考までに書いておくと、お便利ツールのボイス・レコーダーは1ビットサンプリング。それでもちゃんと声が聞き分けられたのだから、8ビットサンプリングのとくまんの実力をあなどってはいけないぞ。

また、音声を取り込むときのサンプル周波数(変換するスピード)を、4~8キロヘルツまで変えることも可能。周波数が高い(スピードが速い)ほど音質は良くなるけど、それだけメモリが必要になるので、サンプリングできる時間も短くなるから注意してね。

さて、無事に音をサンプリングできたとしても、ただ再生してるだけじゃつまらないよね。そこで注目してほしいのが、とくまんの編集機能。エコーをかけたり、データの順番を並べ替えたり、いろいろと遊べそうなのだ。

まず、余分なデータを取り去るのがカットとクリア機能。切り取られた部分に後のデータがつめられるのがカットで、そのまま無音の時間が残るのがクリアというわけ。コピー機能は、ある一定の範囲のデータを文字どおりコピーするもの。それを別の場所に移動するのがペーストで、ほかの音声と混ぜ合わせるのがミックス。なんとミックスを実行すると、複数の音声と同時に再生できるのだ。ただ、面白がっていくつも音を重



ねると、何をいってるかわからなくなっちゃうぞ。

あたりに声が響きわたるエコーは5段階。データ全体にかけるんじゃないくて、ここだ! っていうポイントで効果的に使おうね。さらに、テープを逆回しにしたような効果が得られるインバート機能や、指定した範囲の音声を大きくするラウド、小さくするソフトなんて機能もそろっている。これだけあれば、思いどおりにデータを編集できそうなんだ。

また、こうして編集した音声データをBASICで自由に使うために、6つの拡張ステートメントも用意されているぞ。これを上手に利用すれば、キミのMSXがウルサイほどに喋り出すってわけなんだ。

最後に、とくまんに関する問い合わせは、次の住所まで。通信販売も受け付けているそうなので、近くで売ってなくても安心だね。

〒770 徳島県徳島市庄町1-63

(有)エミール・ソフト開発

☎0886-31-2366

サンプルプログラムもあるぞ

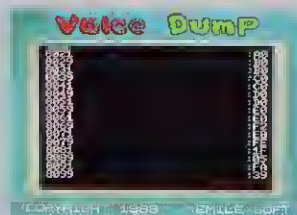
付属のディスクをセットしてマシンを起動すると、自動的にサンプルプログラムが立ち上がる。用意されているのは5種類。時計を持った女の子が時を知らせるトーキングクロック、メモリの内容を読み上げるボイスダンプ、羊が柵を飛び越えるアップカウンター、カウントゼロになるとスペースシャトルが打ち上がるダウンカウンター、BASICでエラーが発生したときに、BEEP音のかわりに声で知らせるエラートークなどだ。また、メニュー画面のグラフィックをクリックすると、いろいろな音が出るんだよ!



★寝つかぬ夜には、MSXといっしょに羊の数でも数えてみようか。



★動物の鳴き声もリアルなんだぞー!



★プログラムの内容確認に便利だよ。



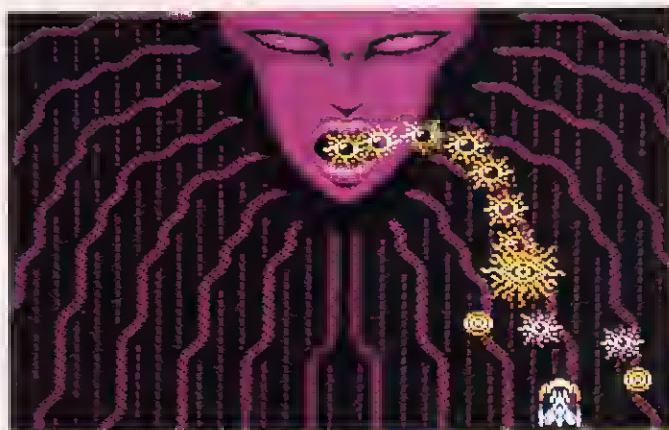
★カウントダウンの開始時間の設定は、××時間××分××秒前から。

明日のゲームデザイナーをめざせ!!

シューティングゲーム・コンストラクション

吉田建設

今月号のTAKERUのTOP10で、いきなり初登場の1位に輝いた吉田建設。まずはサンプルゲームを楽しむ。そんでもって、自分でオリジナルゲームをコンストラクションして楽しむ。ひと粒で2度おいしい吉田建設だ。



●テクニックを大伝授するぞ!

みんな、吉田建設のオリジナルゲーム作りは進んでいるかな? 今回は、サンプルゲームの中から、キミたちがじっさいにオリジナルゲームを作るときに、参考になる具体的なテクニックを伝授したいと思う。

サンプルゲームをプレイした人は、わかると思うけど、あの手この手のテクニックが駆使されている。どうしてこんなことができるの? と不思議に思うかもしれない。たとえば、ステージ3の高速4重スクロールとか、ステージ7に登場する神殿の守護神バンボが吐き出すレーザーとかね。

テクニックを大きく分類すると、敵キャラを背景として使う方法、背景を敵キャラとして使う方法が

考えられる。ステージ3の高速4重スクロールは、敵キャラを背景として使い、それぞれのスピードを細かく設定することで、視覚的に4重スクロールしているように見せているわけだ。

一方、ステージ7の神殿の守護神バンボの場合は、背景に描いているわけね。じつは敵キャラなのは口の部分だけなのだ。こーすると、敵キャラエディタでは作れないようなデカキャラなども作れるというわけ。しかも、バンボが吐き出すレーザーも敵キャラ、敵キャラが敵キャラを吐き出し、さらにその敵キャラが敵キャラを吐き出す……というふうに設定すると、あのドバーッと吐き出すレーザーになるのだ。

STAGE 3 4重スクロールの謎



■これが4重スクロール面。色使いとスピードの違いからくる遠近感がスゴイでしょ!



■横パイプを敵キャラとして作成する。動きのパターンは、0番に設定。
■砲台は、いちばん手前があるので、そのぶん速いスピードに設定する。

それでは、STAGE3の高速4重スクロールの謎に迫ってみよう。もちろん、MSX2+が4重スクロール機能を持っているわけではない。

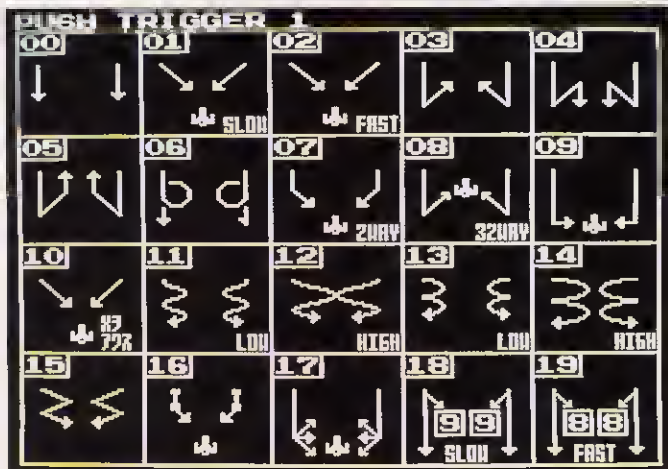
ようするに、敵キャラを背景の一部として描き、それぞれのスピードで動かすと、疑似的に多重スクロールしているように見えるのだ。しかし、ロで言うほど、簡単ではないぞ。ここまでやるには、何回もテストプレイをして、細かな調整が必要なのだ。宇宙空間などでは、敵キャラで星を描き、異なったスピードで動かせば、簡単に多重スクロールが実現できるけどね。

敵キャラをマップに配置する



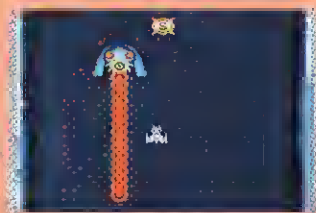
■サンプルゲームを作った吉田くんも苦労してる。

ただ単にスピードを変えた敵キャラを作るだけではダメ。マップ上へ配置する位置も重要なのだ。これに失敗すると、奥にあるものが手前にあるものの上を通ったりしてしまう。これは、じっさいに何度もテストプレイするしかないね。



■敵キャラの動き方も豊富にある。アイデアと工夫次第で、さらに応用範囲が広がるぞ。

STAGE 7 バンボのレーザー



★バンボの吐くレーザーは1画面に表示可能なスプライトの最大数まで増殖する。



★バンボの正体は、なんと口の部分だけ。動きのパターンを19番に設定するのだ。

★これがレーザー。自分が自身を吐き、一瞬の間に増殖してレーザーになる。

さて、お次は、ステージ7に登場する神殿の守護神バンボだ。バンボ自体は背景のマップに描いている。敵キャラはレーザーを吐き出す口の部分だけ。ここでのポイントは動きパターンの19番を設定すること。つまり、敵キャラ番号8を出す動きだ。ところで、番号8の敵キャラを見ると、これまた、番号8の敵を出す設定となっている。つまり自分自身を次々と吐き出すというわけ。



STAGE 8 蛙が鳴くから帰ろう?



★背景のフリをしている敵キャラなのだ。

ステージ8をプレイしていると蛙の卵を想像しちゃうんだよね。で、このカエル、初めは背景のフリをしているけど、自機とY軸上に重なると、急に突っ込んでくる。つまり、9番の動き。ポイントはスクロールの速さと同じスピードに設定すると、こーなるわけね。

STAGE 10 スタッフスクロール



★スタッフスクロールも簡単にできるぞ。

ステージ10は、いわゆるスタッフスクロールってヤツ。ま、言われてみれば、どうってことはないのだけど、背景マップに文字を書いておけば、こーゆーこともできるということ。ここでは、星を敵キャラで描いて、スピードに変化を持たせているのだ。

吉田建設BGM19番

入選作発表!

『吉田建設』のテーマ

北海道釧路市 佐々木達也 (15歳)

選
評

吉田建設のBGM19番の歌詞募集にたくさんの応募ありがとう(ホントにこないっぱいくるとは思わなかった)。その中で、北海道の佐々木くんの作品が、どことなく哀愁をただよわせながらも、明日への希望をおおらかに歌い上げて

いて秀作だというのが選考委員会の一致した意見です。

佐々木くんは「吉田建設が欲しい」と手紙に書いてきたことから、6月号のMピヨに載ったりリストを一生懸命入力して応募してくれたものと推測されます。おめでと!

『吉田建設』のテーマ

朝もやけむる小道を抜けて
現場へ向かう労働者
肩にはタイガースランチャーひとつ
母ちゃんの愛情こもってる
おれの日当1万円
明かるい都(みやこ)を築くため
今日も父ちゃん頑張るぞ
吉田建設

現場の監督、号令かけた
仲間と食べる昼ごはん
わかめの汁ひくと口飲めば
まぶたに浮かぶ家族たち
いつか建てるぞ一戸建て
明かるい未来を築くため
午後も父ちゃん頑張るぞ
吉田建設

真つ赤な夕陽を背中に受けて
家路をいそぐ労働者
母ちゃん、息子よ、今、父帰る
おいしい夕食作ってね
雨が降らなきや休みなし
明かるい家庭を築くため
明日(あす)も父ちゃん頑張るぞ
吉田建設



作品募集

早くみんなの作った吉田建設のオリジナルゲームをプレイしたい! というのがMSXマガジン編集部の方針な気持ちはある。また、どんな作品が送られてくるか楽しみでもある。

できれば、吉田工務店のとき、そう

であつたように、こちらが思ってもいなかった、アツと驚く作品に出会いたい。要はアイデアとテクニックだ。うーむ、納得のいく作品を作るには、それなりの時間が必要だね。あまり、あせらずに気長に待つことにしましょ。

TAKERUで好評発売中!

- 対応機種……MSX2+ (要: 本体内部FM音源)
- メディア……………3.5インチ2DD
- 価格……………4,500円 [税込]

CAI Community Plaza

幼稚園の教室に MSXがやってきたよ

■文化教養学園幼稚園からのレポート ■酒井邦秀

今回の訪問先は幼稚園。何を見ても珍しくて、目を輝かせて迫っていく子供たちが、いっぱいいるところだ。その子供たちが今日はじめてコンピュータに触る。これは楽しみだね。どんな顔をするかな。どんな目で画面を見つめるのだろう。何をしたがるかな。どんな声を上げるのだろうか……。

情操教育を実践する 文化教養学園幼稚園

前回の『ニコルの森』の取材のとき、「去年からニコルの森を使っている幼稚園で、今年もまた新しい園児たちがコンピュータに接するのだけれど、見に行きませんか」という話が出た。そのコンピュータの時間が、今年度の最初の時間だということで、ボクはぜひ見せてください、とお願ひしたんだ。

ボクはちっちゃい子の猛烈な好奇心が大好きなのだ。まわりで何をいっても、どんな音がしても聞こえなくなってしまう例の“集中力”ってやつが、うらやましいんだ。さて、胸をわくわくさせながら取材にうかがった、文化教養学園幼稚園では、どんなふうに瞳が輝いていたか。順番にレポートし

ていこう。

文化教養学園幼稚園があるのは、東京の下町の錦糸町。園長先生の話では、30年以上も前からバイオリンを弾かせたり、絵画に力を入れたり、情操教育を中心にした幼稚園教育を実践してきたそう。ピアノではなくバイオリンを選んだのは、ピアノはキーを叩けばとにかく正しい音程の音が出るけれど、バイオリンは自分で音程を探さなければならないから、ということだった。

だから、ニコルの森を担当する、河合楽器の大野さんから“子供たちにコンピュータを使わせてみては”と勧められたときにも、情操教育とコンピュータはいちばん遠いものどうしということで、断わりかけたそう。まあ、無理もないのじゃないかな。



でも大野さんが、“これは今までのコンピュータ教育とちょっと違うんです”と力説するので、去年の10月から始めてみた。そうしたら、確かにいろいろと目に見える効果があったというわけだね。でもくわしいことはまた後にして、とにかく今年の“年長さん(幼稚園の最上級生)”が、はじめてコンピュータに触るところを、見せてもらうことにしようね。

コンピュータが 紙やクレヨンになる

コンピュータの部屋は2階にあって、机が丸く並べられ、MSXが6台セットされている。廊下から窓ごしにのぞくと、いるいる。子供たちが1台のマシンの前に2人ずつ行儀よく座って、これから何が起きるのかなと、真剣な顔をして画面を見つめているんだ。

去年の10月にコンピュータが入ってから今年の3月までは、今は卒園して小学1年生になっている、お兄さんお姉さんだけがコンピュータで遊んでいた。その間、今コンピュータを前にしている子供たちは、触らせてもらえなかったんだ。“そのコンピュータに今触れる”というので、いやがうえにも期待が高まっているのだね。

若い女の先生が、タッチパネルの手ほどきをしているぞ。

「さあ、その黒いところを指で触



●とってもやさしそうな園長先生です。
●マシンの横に置かれているのがタッチパネル。指でなぞって絵を描きます。

ってごらん。ほらテレビに線が描けるでしょう。みんなの指がクレヨンなのね。そして黒いところが紙なのね。なんでもいいから描いてみようか」

ヨシッ、とばかりに勢いよくグルグル円を描く子、こわこわ触るので画面に何も描けない子、指の先をぎゅっとタッチパネルに押し付けたまま動かさないで、画面に点しか出てこない子もいる。それでも、テレビに自分で何か描けるというので、子供たちははいよいよ目を輝かせている。

そこで今度は、先生がペン(クレヨン)の太さを変える方法を教える。それが一通りわかると、次はペンの色や背景の色を変える方法。子供たちは夢中でコンピュータに向かい、あっという間に時間が過ぎてしまった。

というわけで、この日の操作はここまで。ニコルの森のシステムの、ほんの導入部だけだったけれど、子供たちはコンピュータをコンピュータとして意識することもなく、遊び道具としてごく自然に受け入れたように見えた。また、指導にあたった先生の話し方、導き方も堂に入ったもので、先生自身、1ヵ月前に2時間半の指導を受けただけでは思えないものだった。

ただし、第1回めであり、ボクたちが見学にきていたこともあって、完全に先生の指導により操作が進められていたことが残念。ニコルの森の制作を担当した押尾さんが目指す、“コンピュータが遊具として、ボンとそこに置いてある”という状況ではなかったんだ。



◆こちらは園長先生の娘さんの恵子先生。パソコンの導入には彼女が積極的だった。

理想的な出会いは こんなふうにはじまる

ボクが想像していた“子供とニコルの森の出会い”を話そうか。

子供たちが幼稚園のいつもの部屋に入ってくると、昨日まではなかったコンピュータが部屋のあちこちに置いてある。電源はもう入っていて、タッチパネルも接続されている。先生はまだきていない。子供たちは、おそろおそろテレビやキーボードやタッチパネルに触ってみる(ほとんどスタンリー・キューブリックの名画『2001年宇宙の旅』のはじまりだね)。

そのうち誰かがタッチパネルに強くさわると、テレビの画面に線が描けることを発見する。歓声が上がります。たちまちその子の回りにみんなが集まってきて、「どうやったの、敦くん。もう1回やってみて」てなことになる。敦くんはもう1回やってみせる。ほかの子が手を出してきて、タッチパネルの上は指だらけ。画面はあっという間に線でグチャグチャになる。

後ろにいてタッチパネルに手が届かない子は、ほかのコンピュータに走って、同じことができるかどうかやってみる。最初にいったときにコンピュータのスイッチを切ってしまった子は、まず初期画面を出すのに一苦労。また、タッチパネルのオレンジのスイッチを押したために、ペンの太さを変える画面になっている子もいる。色を変更する画面を出してしまった子もいる。こういうシリメツな環境の中から、子供たちどうしが情報を交換しあって、次第にどこをどうすれば何がどうなるかみんなわかっていくわけだ。

一方、先生は慈母のごとくおだやかに微笑みながら、部屋の外から一部始終を見ている。そして子供たちがメッセージの意味を理解しかねているときにサッと現われて、ひと言ふた言指導して、またサッと消えて行く……。



◆こじんまりした文化教養学園幼稚園のようす。錦糸町の駅からバスで10分くらいのところにあるのです。

さて、そんなことが実際にあり得るのかどうか。秋にも別の幼稚園のようすを見せてもらえることになっているので、もう一度ニコルの森のオープンシステムとしての可能性を確かめてこようと思う。

コンピュータが 環境になる日を夢見て

さて、文化教養学園幼稚園の第1回めの教室が、“環境としてのコンピュータ”にならなかったのは、一部にニコルの森自身の問題もあると思うな。実は前回の河合楽器の取材の後で、押尾さんにMSXとニコルの森のソフトウェアを貸していただき、しばらくの間ボクの4歳半の息子が使うのを見ていたんだ。そのときのようすを思ってみると、子供が自由に遊び、遊びの中から“自然に”学んでいくという考え方が、まだまだ徹底していないと感じたよ。

たとえば、導入はタッチパネルのお絵描きで楽しくはじまり、次の“こんにちはコンピュータ”で、キーボードの操作を学習するようになっている。この中では、アルファベットやかなを少しだけ打てるようになるための、簡単なゲームも用意されているんだ。おかげでわが家のいたずら坊主も、ゲームに出てきた文字は、なんとかすぐにキーボードから見つけ出せるようになった。

けれども、そんなふうにはキーボードが使えるようになって、息子がいけば興味を示した、水道管ゲームに似た“森の消防士”をブ

レイするには関係ないのだね。だから森の消防士ばかりやっている、アルファベットやかなはもちろん、文字の挿入や削除の仕方などはおそらく忘れてしまうのだろうな。

きっと、“基本的な操作はとにかく覚えてもらわないと”ということで、最初にゲーム形式でキーボードの操作を練習させたのだと推測する。でも、このキーボードの導入部だけを見ると、どうもドリル形式のCAIとそう違わないような気がしてしまうんだ。もっとも、息子が森の消防士しかやらなかったもので、ほかのソフトウェアについてはチラッと見ただけだということは、断わっておこう。それに字がしっかり読める小学生ならば、自分でどんどん先に進んでいけるかもしれないね。

最後にもう一度いっておこう。ニコルの森全体の構想は、これまでのコンピュータ教育ソフトウェアより、はるかに素晴らしいと思う。文化教養学園幼稚園でも、いつも遅れてくる子が、コンピュータの教室のある日には早くくるようになったり、本物のクレヨンで絵を描くときの色遣いがよくなったという成果があったそうだ。

それはそれですごいけれど、ニコルの森が目指したのは、もっともっと大きなことだと思う。だから、改良すべきことはどんどん直して、より良いシステムにしていってほしい。そのためのお節介りが、今回のボクのレポートというわけなんだ。

帰ってきた

ウーくんのソフト屋さん#14



PLAY

MSX

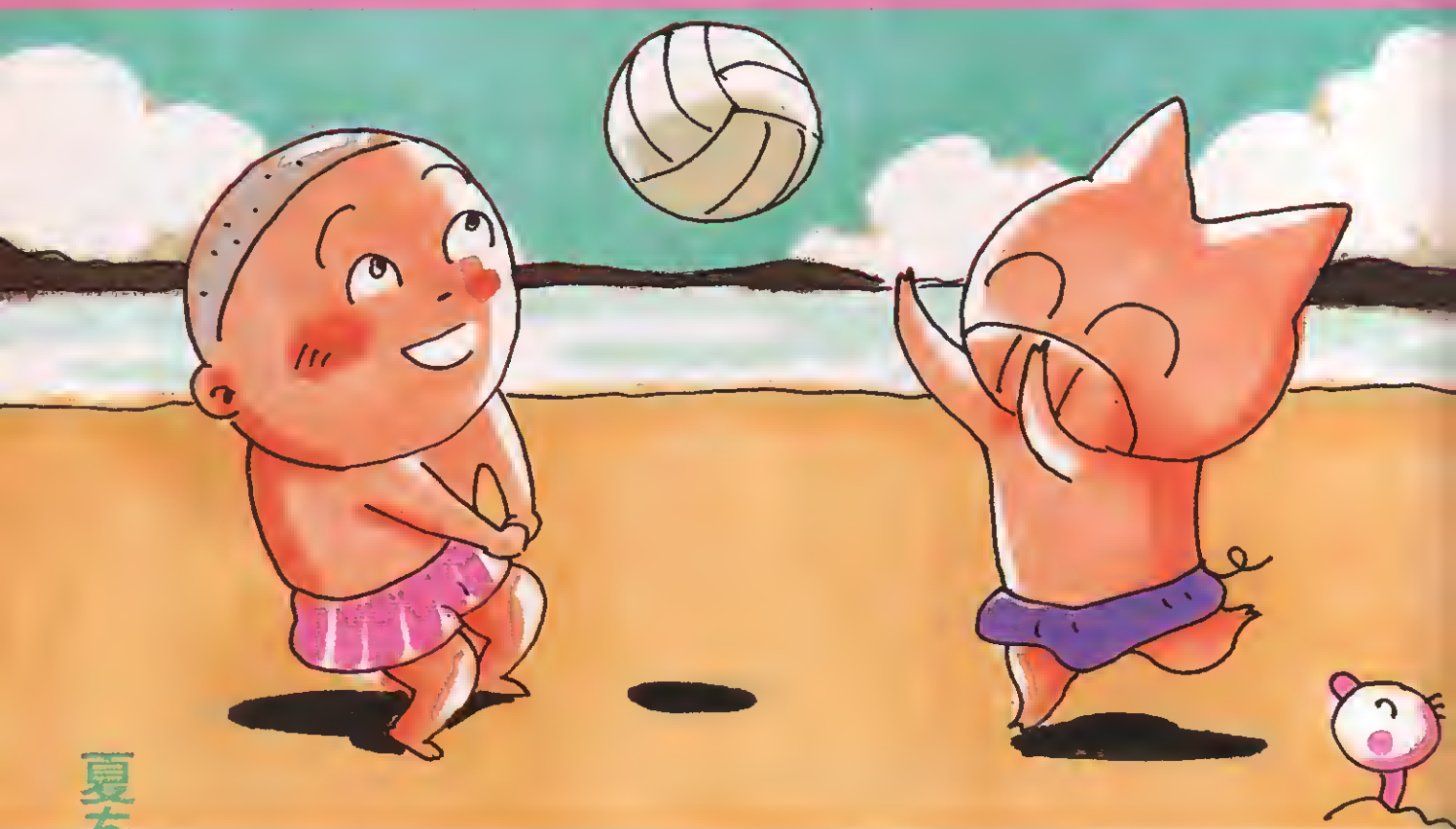
MSX2

RAM32K以上

イラスト&コミック—桜沢エリカ

プログラム——杉谷 成一

ウーくんのビーチバレー



夏を満喫しようね!

ほんとに待ち遠しいですね、夏休み。今からあれをしよう、これもしようなんて、頭を悩ましてるんじゃないですか？ 夏って四季のなかでは一番開放的な気持ちになる季節ですからね。たまには毎日使いっぱなしのMSXを休ませて、さんさんと降り注ぐ太陽光線の下、思いっきり体を動かしてみてもどうですか。今月はウーちゃんとミンミンちゃんが紫外線を気にしながら、砂浜でアクティブにビーチバレーに挑戦です！ キミもこれで夏をエンジョイしてくださいね。

プログラムの使い方

このプログラムはマシン語を使用していませんが、念のため打ち込み終わったら一度セーブしてからRUNするようにしてください。

RUNするとプレイヤー数を聞いてきますので、人数を入力します。次に操作方法を入力します。0はキーボード、1と2がジョイスティック1、2に対応しています。

カーソルキーまたはジョイステ

ィックの左右で各キャラクターをビーチボールの下にくるように移動してボールを打ち返します。そのときにスペースキー(ジョイスティックだとトリガー1)を押しながら打ち返すと、ボールが高く飛びます。またカーソルキーやジョイスティックの上または下を押しながら打つことによって、飛距離を変えることもできます。こうして先に5点取ったほうが勝ちです。がんばって打ち込んでくださいね。


```

1000 /* メインプログラム */
1010 DEFINT A-Z
1020 GOSUB 1640:GOSUB 1930:GOTO 1040
1030 GOSUB 1820:GOSUB 1930
1040 US=0:MS=0:G=-1:LV=.85:SC=5
1050 IF PN=2 THEN 1100
1060 /* 1PLAYER MODE */
1070 GOSUB 1860:GOSUB 1230
1080 GOSUB 1350:GOSUB 1590:IF F=0 THEN 1080
1090 GOSUB 1290:IF US<SC AND MS<SC THEN 1070 ELSE 1140
1100 /* 2PLAYER MODE */
1110 GOSUB 1860:GOSUB 1230
1120 GOSUB 1480:GOSUB 1590:IF F=0 THEN 1120
1130 GOSUB 1290:IF US<SC AND MS<SC THEN 1110 ELSE 1140
1140 /* ゲームセット */
1150 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
1160 FOR I=0 TO 19:BEEP:NEXT I
1170 LINE (64,70)-(192,78),1,BF
1180 PSET (58,71),1:PRINT #1,"==== GAME SET ===="
1190 CLOSE #1
1200 UX=44:MX=212:BX=128:BY=0:GOSUB 1590
1210 IF STRIG(P1)=0 THEN 1210
1220 GOTO 1030
1230 /* サーブ */
1240 F=0:UX=56:MX=200
1250 IF G=-1 THEN BX=200:BY=10:VX=-5-RND(1)*2:VY=11
1260 IF G=1 THEN BX=56:BY=10:VX=5+RND(1)*2:VY=11
1270 GOSUB 1590:FOR I=0 TO 4:BEEP:NEXT I
1280 G=-G:FOR I=0 TO 499:NEXT I:RETURN
1290 /* ミス */
1300 IF BX<24 THEN US=US+1:RETURN
1310 IF BX>232 THEN MS=MS+1:RETURN
1320 IF BX>=24 AND BX<128 THEN MS=MS+1:RETURN
1330 IF BX<=232 AND BX>128 THEN US=US+1:RETURN
1340 RETURN
1350 /* イト"ウ & ホ"ール 1 */
1360 S1=STICK(P1):T1=STRIG(P1)
1370 UX=UX-(S1=3)*3+(S1=7)*3
1380 IF VX<0 THEN MX=MX-(MX<190)*2+(MX>190)*2:GOTO 1420
1390 IF BX>100 AND VY>-3 THEN MX=MX-(MX<(BX+VX*8))*3+(MX>(BX+VX*8))*3:GOTO 1420
1400 IF VY>-8 AND VY<-2 THEN MX=MX-(MX<(BX+VX*(13+VY)))*3+(MX>(BX+VX*(13+VY)))*3:GOTO 1420
1410 IF VY<-9 AND RND(1)<LV THEN MX=MX-(MX<(BX+VX))*3+(MX>(BX+VX))*3
1420 BX=BX+VX:BY=BY+VY:VY=VY-1
1430 IF BY>15 OR VY>0 THEN RETURN
1440 IF BY<0 OR BX<8 OR BX>248 THEN F=1:RETURN
1450 IF ABS(BX-UX)<6 THEN VX=-VX+(S1=1)*2-(S1=5)*2:VY=10-T1

```



スコア表示

★シュールな太陽の下でのビーチバレーだ。



スコア表示

★ボールを打つタイミングが意外にシビア。



スコア表示

★やったー、勝利！ いい汗がいた。ふー。

各行の説明

- 1000～1050 初期化ルーチン
- 1060～1130 1プレイヤー、2プレイヤーモードの各メインルーチン
- 1140～1220 ゲームセット処理
- 1230～1280 サーブ時の処理ルーチン
- 1290～1340 ウーくんまたはミンミンちゃんがミスをしたかどうかの判定ルーチン
- 1350～1580 各プレイヤーモード時のキャラクター移動ルーチン
- 1590～1630 各スプライト表示用ルーチン
- 1640～1810 画面初期化ルーチン
- 1820～1850 海の再表示ルーチン
- 1860～1920 スコア表示ルーチン
- 1930～2070 モードセレクトルーチン
- 2080～2200 スプライトデータ

プログラム解説

コンピュータのレベルは1040行のLVの値を1に近くするほど強くなりますので、プレイしていて、あっけなさを感じた人はそこを変更してみてください。また、このプログラムでは5点取ったほうが勝ちになりますが、1040行にあるSC=5のところの数字を増減すると変更できます。15点マッチにするとグッとそれっぽくなりますね。

1380行から1410行までがコンピュータの思考ルーチンです。プログラムに詳しい人はここを改造して、もっと手ごわい相手と対戦するようにしてみてもいいでしょう。

このプログラムではなるべくサブルーチンと呼び出す回数を減らして、高速化を図っています。プログラムが理解できる人は、さらに高速化に挑戦してみてください。

ちなみにサーブ権は、得点に関係なく交互に移ります。

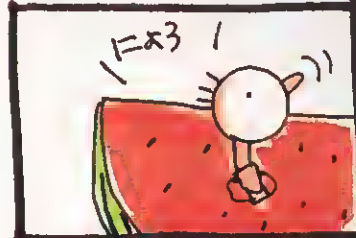


```

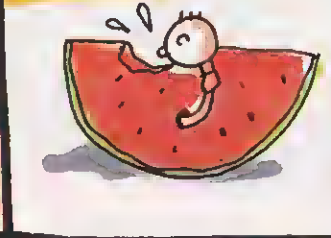
1460 IF ABS(BX-MX)<6+(LV*2) THEN VX=(MX<180)*4+(MX>179)*6
+RND(1)*3-1:VY=10+RND(1)*2
1470 RETURN
1480 /* イトウ & ホール 2 */
1490 S1=STICK(P1):T1=STRIG(P1)
1500 S2=STICK(P2):T1=STRIG(P2)
1510 UX=UX-(S1=3)*3+(S1=7)*3
1520 MX=MX-(S2=3)*3+(S2=7)*3
1530 BX=BX+VX:BY=BY+VY:VY=VY-1
1540 IF BY>15 OR VY>0 THEN RETURN
1550 IF BY<0 OR BX<8 OR BX>248 THEN F=1:RETURN
1560 IF ABS(BX-UX)<6 THEN VX=-VX+(S1=1)*2-(S1=5)*2:VY=10-
T1
1570 IF ABS(BX-MX)<6 THEN VX=-VX-(S2=1)*2+(S2=5)*2:VY=10-
T2
1580 RETURN
1590 /* スプライト */
1600 PUT SPRITE 0,(BX-6,114-BY),9,0:PUT SPRITE 3,(BX-6,11
4-BY),15,1
1610 PUT SPRITE 1,(UX-11,112),1,2:PUT SPRITE 4,(UX-11,112
),10,3
1620 PUT SPRITE 2,(MX,112),1,4:PUT SPRITE 5,(MX,112),13,5
1630 RETURN
1640 /* スクリーンショット */
1650 SCREEN 4,2,0:COLOR 15,4,7:CLS
1660 LINE (0,0)-(255,63),7,BF:LINE (0,64)-(255,95),4,BF
1670 LINE (0,96)-(255,167),11,BF:LINE (0,168)-(255,191),1
,BF
1680 FOR I=0 TO 5:X=200+12*SIN(I+RND(1)/4):Y=25+12*COS(I+
RND(1)/4)
1690 XX=200+17*SIN(I):YY=25+17*COS(I)
1700 LINE (X,Y)-(XX,YY),9:NEXT I
1710 FOR I=0 TO 15:X=200+(I/2+2)*SIN(I):Y=25+(I/2+2)*COS(
I)
1720 XX=200+(I/2+3)*SIN(I+1):YY=25+(I/2+3)*COS(I+1)
1730 LINE (X,Y)-(XX,YY),9:NEXT I
1740 FOR I=0 TO 63:LINE (0,I)-(RND(1)*I+20+SIN(I/40)*50,I
),15:NEXT I
1750 FOR I=0 TO 49:LINE (RND(I)*255,64+RND(1)*32)-STEP(2,
0),15:NEXT I
1760 FOR I=0 TO 99:PSET (RND(1)*255,RND(1)*72+96),1:NEXT
I
1770 LINE (44,104)-(212,104):LINE (4,152)-(252,152)
1780 LINE (44,104)-(4,152):LINE (212,104)-(252,152)
1790 LINE (128,152)-(128,104)
1800 FOR AD=0 TO 191:READ DA$:VPOKE &H3800+AD,VAL("&H"+DA
$):NEXT AD
1810 RETURN
1820 /* サイコロシ */
1830 LINE (0,64)-(255,95),4,BF

```

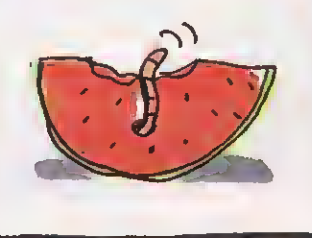

新
ぼく ウーくん



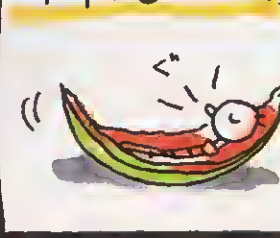
ミンミンはスイカが
大好き



おいしいし それに



食べ終った
ゆりかごになる。



```

1840 FOR I=0 TO 49:LINE (RND(I)*255,64+RND(1)*32)-STEP(2,
0),15:NEXT I
1850 RETURN
1860 /* スコアヒョウシ */
1870 LINE (0,168)-(255,191),1,BF
1880 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
1890 PSET(8,172),1:PRINT #1," ウーくん  :";US
1900 PSET(8,180),1:PRINT #1,"ミンミンちゃん  :";MS
1910 CLOSE #1
1920 RETURN
1930 /* モート"セレクト */
1940 LINE (0,168)-(255,191),1,BF
1950 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
1960 PSET(8,168),1:PRINT #1,"なんにもしてしますか? [1/2] ";
1970 A$=INPUT$(1):IF A$<"1" OR A$>"2" THEN 1970
1980 PRINT #1,A$:PN=VAL(A$)
1990 PSET(8,176),1:PRINT #1," ウーくん のせうきは? [0/1/2] ";
2000 A$=INPUT$(1):IF A$<"0" OR A$>"2" THEN 2000
2010 PRINT #1,A$:P1=VAL(A$)
2020 IF PN=1 THEN 2060
2030 PSET(8,184),1:PRINT #1,"ミンミンちゃん のせうきは? [0/1/2] ";
2040 A$=INPUT$(1):IF A$<"0" OR A$>"2" THEN 2040
2050 PRINT #1,A$:P2=VAL(A$)
2060 CLOSE #1
2070 RETURN
2080 /* スプライト データ */
2090 DATA 07,1A,32,67,67,CF,CF,CF,67,67,32,1A,07,00,00,00
2100 DATA 00,C0,60,30,30,98,98,98,30,30,60,C0,00,00,00,00
2110 DATA 00,05,0D,18,18,30,30,30,18,18,0D,05,00,00,00,00
2120 DATA 00,00,80,C0,C0,60,60,60,C0,C0,80,00,00,00,00
2130 DATA 06,39,20,23,22,10,10,10,08,04,04,14,2C,05,06
2140 DATA 00,90,68,34,AA,12,0C,04,09,1F,01,03,1C,10,30,10
2150 DATA 00,06,1F,1C,1D,0F,0F,0F,0F,07,03,03,03,03,02,00
2160 DATA 00,00,90,C8,54,EC,F0,F8,F0,E0,FE,FC,E0,20,00,00
2170 DATA E0,9C,A2,49,5D,49,22,1D,09,0F,09,09,0A,04,03,00
2180 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,50,50,00,00
2190 DATA 00,60,5C,36,22,36,1C,02,06,00,06,07,05,03,00,00
2200 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

変数リスト

BX, BY	ビーチボールの座標
F	ボールがアウトになったかどうかのフラグ
G	サーブ権フラグ
LV	コンピュータのレベル
MS	ミンミンちゃんの得点
MX, MY	ミンミンちゃんの座標
P1, P2	コントローラーの番号
PN	プレイヤー数
SC	決勝点
US	ウーくんの得点
UX, UY	プレイヤーの座標
VX, VY	ビーチボールの速度

お知らせ

最近『ウーくんのソフト屋さん』に送られてくる、プログラムのアイデアのおたよりが、ちょっと少ないです。パッとひらめいたアイデア、「こんなプログラムがあったらいいなあ」なんてアイデアがありましたら、このコーナーあてに送ってください。文章だけではわかりづらいものは、説明にイラストを同封してくださいね。みんなが手軽に打ち込めるようなプログラムのアイデアをお待ちしています。採用者にはMマガ特製グッズを差し上げますので、みなさんもとんどん応募してくださいね。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株アスキー MSXマガジン
ウーくんのソフト屋さん係

SHORT

PROGRAM

ISLAND

SHOOTING GALLERY
SENTOUKI
LASER

ショート・プログラム・アイランド

DOBINGO
FORCE

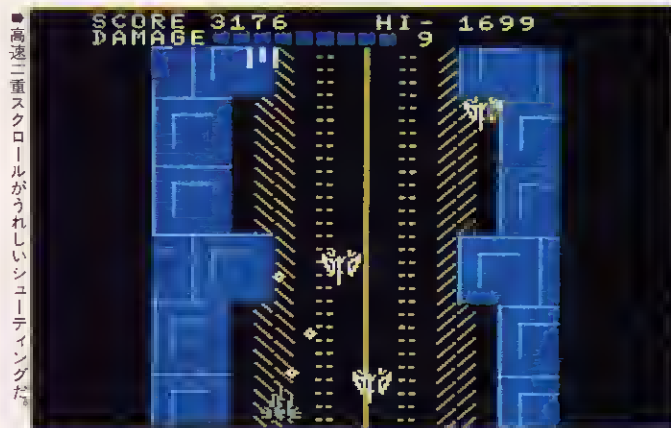
灼熱の太陽に負けない元気なプログラムだぞ！

シューティングギャラリー

MSX32K以上
by横田賢

敵弾が雨アラレと降りそそぐなかを、ときには華麗な指さばきです速くかわし、ときには目にも止まらぬ連射を唯一の武器として、

果敢に突撃する。これぞシューティングゲームの醍醐味といえよう。そんな興奮をお手軽に楽しむことができるのが、このプログラム



■高速二重スクロールがうれしいシューティングだぞ。

だ。当コーナーではめずらしい、本格的なシューティングゲームに仕上がっているぞ。

このプログラムは、残念ながらMSXベersion君がないと作動してくれないので気をつけてね。

それでは入力方法を説明しよう。プログラムはキャラクタ定義とメインの2本に分かれているので、まずはそれぞれを打ち込んでセーブしてね。

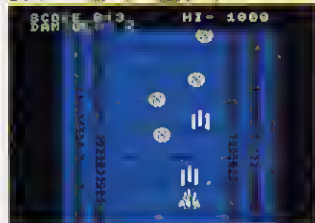
さて、入力が終わったら実行してみよう。最初にキャラクタ定義プログラムをロード、RUNして、次にメインプログラムを実行させればOKだ。するとタイトル画面が表示されるので、スペースキーを押すと戦闘開始だぞ。

ゲーム内容はいたって単純。カーソルキーまたはジョイスティック

で自機を操作して、スペースキーで敵機を打ち落とせばいいのだ。全5面。ボスキャラはいないけど、二重スクロールする美しい背景は感涙モノだぞ。



■ダメージ制で、10発食らうとアウトだ。



■この敵はイヤラシイ動きをしてくるぞ。

恐怖のプログラム

今月も新たな恐怖がキミの背中に忍び寄る。さあ、まずは190ページにあるリストを打ち込んで、実行してくれたまえ。きっと何かが起こるはずだ。え？ たいしたことはないって？ フフフ、甘い。まあ、終わったらとりあえずほかのショートプログラムでも遊んでいてくれ。俺はどうなっても知らないからな。

今夜も眠れない...

戦闘機

MSX2専用
by植竹昭夫

タイトルはとってもシンプルなんだけど、中身はカッコイイ3Dシューティングゲームだったりするのだ。じつはこのプログラムもMSXベersion君対応なので、持っていない人は涙をのんで我慢してくださいな。

なんて、ホントはベersion君がなくても動くことは動くんだけど、そうすると話にならないくらいトロクなくなっちゃって、とてもゲームにならないので悪しからず。

で、入力方法は普通のプログラムとおんなじなんだけど、実行方

法はちょっと違う。ベersion君ユーザーはみんな分かっていると思うけれど、CALL RUNと打ち込まないとダメなので注意してね。

さて、実行させるとまずレベルを聞いてくる。1～3までの数字を入力したらゲームスタートだ。ジョイスティックで照準を合わせて、トリガーAでビーム

を発射。トリガーBでシールドを張ることができる。敵もビームを放ってきて、食らうたびに画面の上にある青いエネルギーゲージが減ってしまう。エネルギーがなくなるとゲームエンドだ。敵を一定量破壊すると成績が表示されるぞ。



■シールドの使いかたがポイントなのだ。

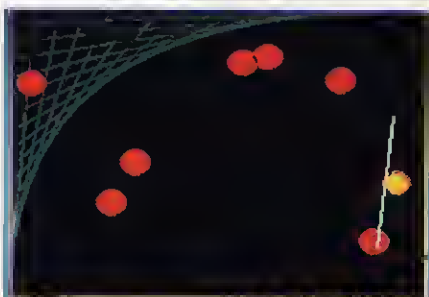
レーザー

MSX2専用
by秋元正夫

画面に表示されている赤い玉をできるだけ少ない回数で消していくゲームだ。

プログラムを実行させると、タイトルの『Laser』の文字がササッとカッコよく書かれて、雰囲気盛り上げてくれる。ここでスペースキーを押すとゲームスタートだ。

まずはカーソルキーで矢印を動かし、スペースキーを押して始点と終点を決めよう。すると2点間にレーザー光線が引かれて、その線上にある赤い玉が破壊される。これを繰り返



■レーザー光線で赤い玉をぶっ壊せ！

して、ひと筆書きの要領ですべての玉を壊してしまえば1ステージクリアだ。

ゲームはゴルフと同じような得点システムで進められていき、全9ステージを回るとトータルスコアが表示されて終了となる。さあ、めざせアンダーパー！

DOBINGO

MSX2専用
by高田正史

このプログラムは一定の大きさのマスの上に並んでいる色とりどりのボールをうまく並べ替えて、横一列の色をそろえていくゲームなのだ。VRAM128K以上のMSX2に対応しているぞ。

RUNさせると、マス目の大きさとレベルを聞いてくる。レベル1

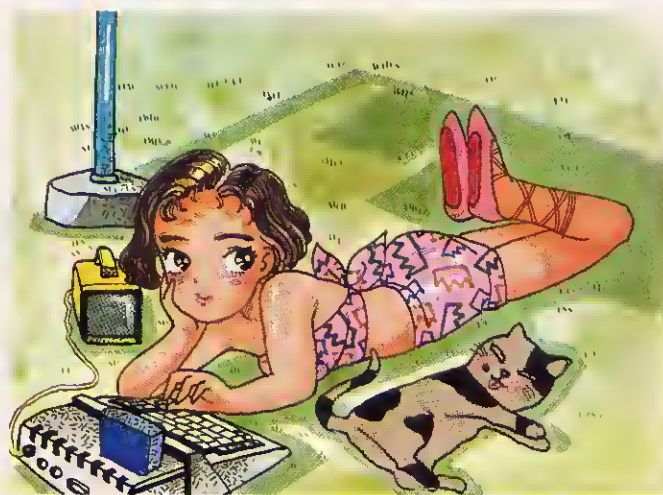
は普通に並べ替えていくだけなんだけど、レベル2はボールに番号が振られていて、左から順に並べなければいけないようになっているのだ。

操作方法を説明しよう。カーソルキー



■カラフルなボールを並べ替えるのだ。

で矢印を動かしたい列のところへ移動させ、動かしたい方向のカーソルを押しながらスペースキーを押すとその列が回転する。これを繰り返して、横の列のボールがすべて同じ色になればクリアだ。行き詰まったときは、ESCキーを押すとリプレイできるぞ。



FORCE

MSX16K以上
by米沢恵司

このプログラムは、ライフゲームに似た対戦型ゲームだぞ。

ライフゲームのルールについては、5月号のこのコーナーでも紹介したので知っている人も多いだろう。この『FORCE』は、ライフゲームの死滅の法則をもとに進められていくのだ。

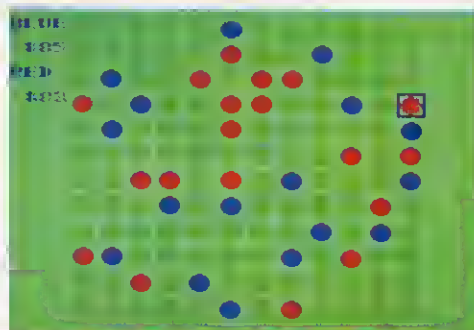
プログラムを実行すると、まずは対戦相手を聞いてくる。ここで1プレイヤーを選択するとコンピュータが相手になり、2プレイヤーを選択すると

2人で対戦することになるのだ。

対戦は12×12マスのフィールドで行なわれる。相手と交互に石を置いていくんだけど、置ける場所には制限が

ある。置きたい場所を中心とした3×3のマスの中に、敵の石が2個以上あってはならないのだ。しかし逆に、敵の石のまわりに自分の石を4個置くとその敵の石を取り去ることができるので、有効に活用しよう。

どちらかが置けなくなると、もう一方の置ける場所が自動的に埋まっていく。そして、置いた石の数が多いほうの勝ちとなるのだ。かなり頭を使うゲームだぞ。



★ライフゲームふうの対戦型ゲーム。

ショートプログラムの投稿をお待ちしております

このコーナーでは、みなさんが作ったオリジナルのショートプログラムを大募集しています。ジャンルはとくに問いませんから、ドンドン応募してくださいね。

できあがったプログラムはディス

クまたはテープにセーブして、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号とプログラムの操作方法を書いた紙といっしょに編集部まで送ってください。採用者には当社規定の原稿料をお支払いいたします。なお、盗作や

二重投稿は絶対におやめください。

最近、送られてきたディスクやテープが破損していることがよくあります。せっかく苦勞して作った自信作を送るのだから、包装にもしっかりと気を配ってくださいね。あて先

はこちらです。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショートプログラムよ！係

MSXマガジン SOFTWARE CONTEST

先月号でお知らせしたとおり、'89年上半期の準堀井賞を獲得した「琉球」がMSXに移植されてパッケージで発売されることになった。そこで今月のソフコンは、徹底的にその話題作、琉球の紹介をしてしまうのだ。

RYU 琉球 KYU

MSX2/MSX2+ VRAM128K以上

これが琉球なのだ

MSXマガジンとログインが共同で行なった'89年上半期の堀井賞、木屋賞は、先月号でもお伝えしたとおり「琉球」が準堀井賞の栄冠に輝くという結果になった。

その琉球がMSXに移植されて、



◆高得点を得るには、ロイヤルストレートフラッシュを目指して進めていこう。

パッケージソフトとして発売されるのだ。それを記念して(?)、内容を詳しく紹介していこう。

まずルールだが、これはいたって簡単。トランプのポーカーを知っている人なら誰でもすぐにプレイできてしまうのだ。具体的には、画面の上部に4枚のカードが出ていて、そのうちの1枚を選んでフィールドに落としていく。フィールドには5×5枚のカードが入るようになっていて、全25枚のカードを落とし終わったあと、タテ、横、ナナメの直線上にできたポーカーの役によって点数が計算される。そして、基準の点数を越えると次の面に進めるのだ。



◆琉球は、誰でもすぐにプレイできるゲームだ。画面はすべて開発中のものです。

その基準の点数だけど、画面に「レベル」、「ストック」、「クリアー」という点数が表示されている。「レベル」というのはその面をクリアーするために必要な基準点、「ストック」は前の面で取った得点とレベルとの差、つまり貯金の得点。そして「クリアー」は、最終的にその面をクリアーするために必要な点数で、その面のレベルからストックを引いたものだ。ストックが多いほど、その面をクリアーするのが楽になるというわけだ。

役の点数は、ロイヤルストレートフラッシュなどのように作るのが難しいものほど高得点になっている。逆に1ペアなどは点数が低い。できるだけ高得点をねらうためには、最初の数枚のカードの置きかたがカギを握っているといえる。わりとフラッシュは簡単にできるので、初めのころはストレートフラッシュを作ること考えて進めていくのがいいだろう。

とってもキレイなグラフィックだ!

琉球で出てくるグラフィックを撮影するために、ログイン取材班が空路沖縄へと行ってきたのだ。MSXマガジンとしてもいっしょに行きたかったのだが、残念ながら都合でダメ



◆このように面をクリアーすると、取り込んだ画像がでてくる。これを見るためにがんばってくれ。

だった。今度こそは……。

まあ、そんなことはおいといて、このゲームは、MSX2とMSX2+に対応している。これは、プログラム側で自動的に判断しているの、プレイヤーはまったく気を使う必要はないのだ。当然、MSX2+ユーザーは、自然画モードのグラフィックが見ることができ、MSX2ユーザーは256色モードの画面になる。

この美しいグラフィックは、沖縄の豊かな自然や歴史のある建造物などで、独特のBGMとあいまって、南国情緒を醸しだしているのだ。プレイしていると、トランプを持って沖縄へ旅行したくなってしまう!?

みんな、きれいなグラフィックを見ながら南国を思い浮かべてみてくれー。

◆こういうヤツが出てくるんですよ、ホントに。みなさん、期待してね。



◆このような歴史のある建物や、沖縄の自然の風景などがたくさん出てくるのだ。じっくりと見てちょーだい、ぜったいに。

エースをねえ!?

どんなゲームでも、なかなか自分の思いどおりにはならないもの。その例にもれず琉球も、ねらっていた

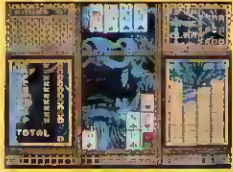
カードが出てこなくてガックリすることがあるのだ。だから、最初のころのカードの置きかたをよく考え

なきゃいけない。

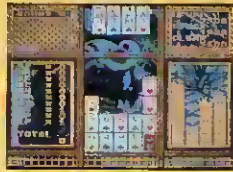
だいたいねらい目としては、できるだけストレートフラッシュを意識して手を作っていくといいだろう。そうすれば、そのあと出てくるカードにもよるけど、最低ストレートか

フラッシュのどちらかはできるんじゃないだろうか。

それに、ゲームを進めていく途中で方針の変更をするタイミングが重要だ。役にこだわると、結局点数が上がらないのだ。



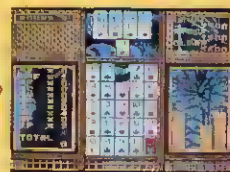
★最初は、できるだけストレートフラッシュをねらおう。



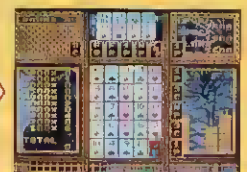
★ウン、調子はよさそうだ。このまゝいけば高得点!!



★ありゃりゃ、雲行きが怪しくなってきたぞ……。



★ロイヤルストレートフラッシュねらいに突き進むのだ!



★ヤッター! いつもこううまくいくとは限らないけど。

運とカンの勝負だ!

このゲームは、運がかなり得点に影響するといえる。得点の高い役をねらっていても、ほしいカードが出てこなくて、結局「スカ」になってしまうなんてことも、しょっちゅうあるのだ。クヤシーツ!



★テトリス的なハマリかたをしてしまった。お願い、もう1回という感じなのだ。

逆に思いどおりのカードが出てきたときは、ヤッター! って感じ。こういう快感は『テトリス』をプレイしていて、ズッポシとハマったときに似ているのだ。なんとなくわかるでしょ?

ところで、BGMは沖縄民謡ふうのノリがとってもいい曲になっている。プレイしていると、自然に体が前後に揺れてしまいそうなのだ。こんな心地良い曲を聞きながらプレイしていると、ドブプリとハマって中毒になっちゃうことマチガイなしなのだ。

ルールが簡単に気楽にホイホイとできるこのゲーム、みんなでハマってみてくれー。

琉球RYUKYUは8月8日

ここで紹介した琉球は、8月8日に発売する予定です。対応機種はMSX2/MSX2+。こりゃオモシロソーだな、と思った人はお近くのパソコンショップなどへ行って買ってね! このゲームは、ポーカーのルールを知っている人なら、誰でもハマっちゃうこと間違いなし。友だちどうしてワイワイやりながら最高得点を競い合ってみてはどーだろう。よろしくね。

発売予定だ!

みんな買ってねん

琉球 RYUKYU
■MSX2/MSX2+
■価格4,800円[税別]

SOFTWARE CONTEST 賞金 大幅アップ!

「MSXマガジン・ソフトウェア・コンテスト」では、みなさんからの作品を募集します。先月号でもお知らせしたとおり、賞金大幅アップ!! グランプリに50万円、第二席、第三席にはそれぞれ30万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて再度審査を行ない、優秀なものに栄誉ある堀井賞、木屋賞(各100万円)を贈ります。

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、MSXマガジン誌上で掲載、TAKERUま

たはパッケージ販売できるものに限りです。入選作の著作権は(株)アスキーに帰属します。

●応募方法……応募作品には次の書類を必ず同封してください。

①プログラムを入れたメディア。
②MSX、MSX2、MSX2+の別。

必要RAM、VRAMの表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。

③住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振込口座(銀行名、支店名、口座番号、義人

の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

———あて先———

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株アスキー MSXマガジン編集部
賞金アップ!! ソフコン係

なんと
グランプリは50万円
(当社比1.5倍強)

ガスコン金矢と千倉真理のおもしろネットワーク



NET WORK

この時期は、サラリーマンにはボーナスが出たばかりだし、デパートではお中元セールもやってる。今回はMSXユーザーに取ってのボーナス、お中元とも言える、通信ソフトMSX-TERMとハードディスクインターフェイスをバッチリ紹介しちゃうからねえん。

MSX-TERM 本格派通信ソフトの登場!

パソコン通信をするためには、パソコン本体、電話回線、モデムなどが必要だけど、通信ソフトもなくてはならない存在だよね。

MSXでは、多くの場合、モデムカートリッジと呼ばれる「モデムと通信ソフト」がセットになったモノでパソコン通信をしているので、通信ソフトを使ってるという感覚がまったくないでしょ。

ところが、じつはこの通信ソフトの良し悪しで、パソコン通信をどれだけ楽しめるかが、ガラッと変わっちゃうほど大事なもなんだ。それじゃあ、いい通信ソフトの条件はっていうと「高機能で使いやすいく速い」ことなんかが上が

られる。その条件を満たしてる、おススメの通信ソフトが、今回紹介するMSX-TERMだ。

さて、どれだけ高機能かというと、まず、画面は、全角で横40文字×25行まで表示可能で、スクロールもなかなかスムーズ。ANSIエスケープシーケンスもサポートしている。通信速度は、モデムカートリッジでは300bpsから1200bps、RS-232Cでは300bpsから4800bpsまで対応している。RS-232Cカートリッジを持っている人は、MNPモデムと組み合わせて、エラーの少ない高速通信も実現できる。

データのやりとりを決めるプロトコルも無手順とXMODEM、さら

にアスキーネット専用のTransit2にも対応しているんだ。

ところで、みんなは電子メールの返事やボードへの書き込みはどうしてる? やっぱ、電話代の節約のためにも、あらかじめ文書を作って、アップロードをした方がいいよね。

MSX-TERMには「エディタ」と呼ばれる、簡易ワープロがついていて、フロッピーからデータを読み込んだり、それを編集してフロッピーに保存したり、プリントアウトすることも出来るんだ。もちろん、エディタはオンライン中にも使えるから、長いPDSをダウンロード中に、何か書いておくってことも出来る。

画面から消えていってしまった文字を見られる逆スクロールバッファもあるので、そこからエディタにデータを取り込んで編集も出来

るんだ。日本語フロントプロセッサ仕様のMSX-JEを持っていれば、エディタの中で漢字も書ける。ちなみにMSX-JEを内蔵しているマシンなら、**CTRL** キー+スペースキーで漢字入力モードになるぞ。

このほかにもMSX-TERM言語という簡易言語を装備しているので、自動運転やオートログインなんかも簡単にこなせる上、このMSX-TERM言語を使った電話帳ファイルひとつにホストを20局も登録できるんだ(電話帳ファイルはディスクの容量の限りいくつも登録可能)。

とまあ、今までのMSXの通信環境をガラリと変えてしまうほどのパワーを持っているわけだ。ビギナーからベテランまで、ずえったおススメのソフトだから、一度、使ってみてね。

MSX-TERM

●必要機器

MSX2、またはMSX2+の本体、ディスク装置、MSX用モデムカートリッジ(RS-232Cカートリッジと市販モデムの組み合わせにも対応)。

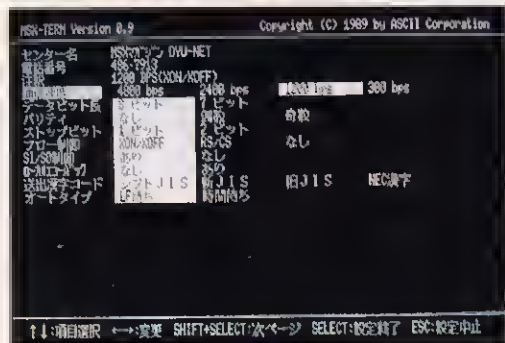
●パッケージ内容

3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)。

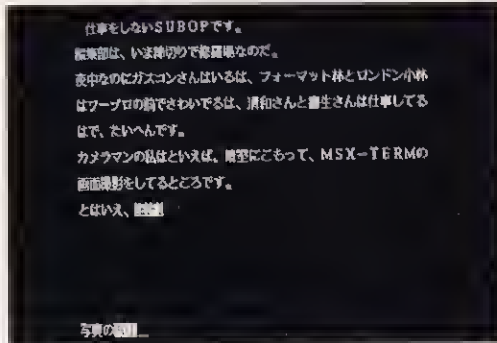
ほか、マニュアル一式。

●価格

12,800円[税別](送料1,000円)



●電話帳ファイルに新しいホストを登録する時は、この画面でパラメータを入力すればいいんだ。簡単そうでしょ。



●エディタでメールを編集。MSX-JEを持っていれば、漢字も入力できるし、なくても全角ひらがなは入力できるんだ。

ハードディスクインターフェイス

“ハードディスク” っていう言葉は、一度くらい聞いたことあるでしょ。ハードディスクは、フロッピーディスクの大親分みたいなヤツで、20メガバイトとか40メガバイトなんていう大容量のデータを保存できるディスクのことなんだ。昔は、移動できないことから“固定ディスク”とも言ったんだ。

MSX-DOS2が発売されて、MSXでも大容量のメディアを扱える環境が整ってきたんだけど、それを受けて、今度、発売されるのが『ハードディスクインターフェイス』なんだ。ハードディスクインターフェイスの説明の前に、もうちょっとハードディスクのことを説明してみよう。

ハードディスクっていうのは、その扱えるデータ容量が大きいってことが最大の魅力。ディスクを

いちいち差し替える必要もないし、PDSや通信のログ(記録)なんかまとめて保存しておくことが出来るんだ。

また、容量が大きいだけでなく、書き込み、読み込みがフロッピーディスクに比べて速いというメリットもある。ネットに入ってきて、PDSをダウンロードするときもハードディスクにダウンロードした方が速くて、電話料金の節約にもなるじゃん。

さて、ハードディスクを装備するときには、ハードディスク本体、ケーブル、インターフェイスの3つが必要になる。ハードディスクは他機種用のものを転用すればいいし、ケーブルはその付属品を使えばいいんだけど、MSXにはインターフェイスがなかったわけだ。そこで今回、待望のハードディス

クインターフェイスが発売されることになったのだ。

このMSX用ハードディスクインターフェイスは、PC-9801用のPC-9801-27というインターフェイスボードと互換性を持っていて、20メガバイトと40メガバイトのハードディスクに接続できる(ただし、40メガバイトの場合は、20メガバイト×2で使用)。

また、ハードディスク本体の方はPC-9801用のどれでも使えるわけじゃないので、買う時にはどれを使えばいいかをちゃんと確認するのを忘れないようにね。さらに詳しいことは、広告やアスキーネットのMSXの掲示板なんかを見てちょうだいね。



●こいつをスロットに差し、ケーブルを接続すればオーケー。

HDインターフェイス

●対応機種

MSX、MSX2、MSX2+ (ただしDOS2で使用する場合は、MSX2以上が必要になります)。

●対応OS

MSX-DOS Ver.1 Ver.2 (HDインターフェイスはDOS1でも使用できますが、DOS2での使用を推奨します)。

●価格

30,000円[税別](送料込み)

パソコン通信でファクスが送れる

ファクスサービスって便利だぞ!

ここ数年のファクシミリの普及はすごいよね。オフィスの中だけかと思えば、ラジオやTV番組のリクエストなんかにも使われて、一家に1台の時代もそう遠くなくさそう。「でも、パソコン通信とは無縁じゃないの?」とか思ったら、じつはパソコン通信でもファクスを送ることができるんだよね。

ニフティ・サーブの“ファクス配信サービス”がそうなんだけど、これが一度使ったらやめられないほど、便利なのだ。

このファクスサービスは電子メールの機能を利用して、メール文書をファクスに出力するようにしたもので、宛名の部分以外は電子メールを送るのとまったく同じ。宛名のところには、電子メールだとIDを入れるでし

よ。そこに「F03-***-****、MSXマガジン、ガスコン金矢様」なんて入れれば、それでオーケー。

相手方のファクス機はG3モード対応で、出力される大きさはA4サイズ。さすがに、手書きのイラストとかは送れないけど、JIS第1、第2水準漢字、カナ文字、英数記号は送れるから、出力される内容については問題はないんだ。

送信できる文書の最大行数は電子メールと同じく300行までで、1ページ目には、発信元として氏名とIDが出力される。もちろん、あて先も文書の中に書きちゃうなんてことも出来る。

相手がもし話し中だったときも5回までリダイヤルしてくれるし、間違い電話のときは“DIAL ERR”って表示されて、間違いをちゃんと教えてくれるんだ。



さて、気になる転送時間とお値段だけど、A4の用紙4枚分の文書を送るのに、約5分という速さ。普通のファクシミリで送るときは、送信するデータを画像として読み込みながら送るでしょ。ところがファクスサービスの場合は、電子メールで送るハズの文書を、いきなりファクスに打ち出すわけだから、普通のファクス並みか、それ以上に速いわけだ。プリントアウト

された文書も、通常のファクスより、はるかにきれいなんだよ。

値段の方は、全国一律1ページにつき80円という安さだから、遠隔地へファクスを送るときはファクスサービス経由の方が安いなんてこともあるくらいだ。出張先から本社へファクスなんてときに使ってる人も大勢いるようだ。こんな便利な機能、絶対、使わない手はないよね。

PC-VAN

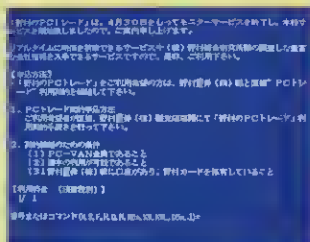
証券情報とGEnieサービス

今年の4月30日まで実験サービスとして行なわれていた「野村のPCトレード」が本格サービスを開始した。

簡単に言えば、株の取引がパソコン通信上で出来るんだけど、株の時価も午前8時45分～午後6時30分(月～金)ならばリアルタイムで見られる。また、(株)野村総合研究所の調査した会社

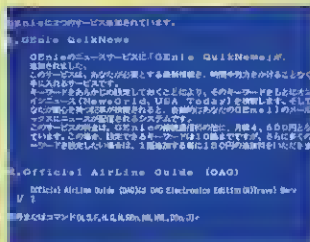
情報なんかも入手できるの、投資家には最強のパートナーになるはずだ。申し込みは野村証券の各支店で「PCトレードをやりたい」って言えば、大丈夫。

それから、お次は世界最大のネットワークGEnieの新メニューのお話。とにかくデッカいネットワークなんだけど、新たにふたつのサービスが加わったんだ。「Quick



■野村のPCトレードについての案内。これでキミもガッポリ儲けられるかも？

News」はあらかじめ検索する単語を登録しておけば、自動的にその単語に関係あるニュースを電子メールで配信してくれるというものだ。「Official Airline Guide」は、600以



■GEnieの新サービスの紹介。海外ネット特有の規模の大きなサービスだね。

上の航空経路や4万近いホテルの情報が呼び出せる。海外旅行にはおススメのトラベルサービスなんだ。どっちも国際派人間にピッタリのサービスだね。

NIFTY-Serve

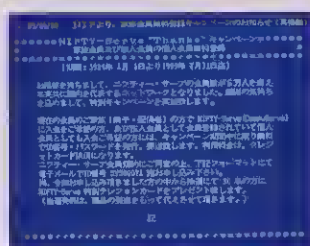
家族会員無料登録キャンペーン

ニフティー・サーブでは、現在、会員になっている人の家族(親子・配偶者)を無料で登録するキャンペーンを7月31日まで実施している。また、法人で会員になっている人が個人で登録する場合も、この期間中は登録料が無料になるぞ。

もし、キミがニフティー・サーブの会員だったら、お父さんや兄弟を加入させちゃいましょ。誰か家族を紹介したい、個人

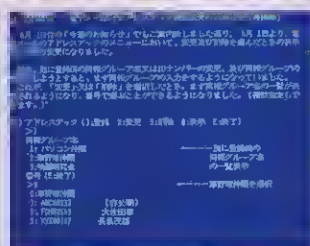
会員になりたいという法人会員の人は、ニフティー・サーブの「今週のお知らせ」(GO NEWですぐ移動できるよん)で詳しい案内が見れるから、それを確かめて申し込んでね。なお、申し込んだ人の中から抽選で30名にテレホンカードが当たるそう。

さて、ニフティー・サーブというところは、かゆいところに手が届くというか、非常に便利な機能が多いんだ。そのひとつに電子メ



■家族みんなまとめて、ニフティー・サーブさんで面倒見てもらうしかないよね。

ールの「アドレスブック」がある。これは、電子メールを出すときにいちいちIDを数珠のように、別名で住所録に登録しておけるという機能だ。たとえば、千倉真理ちゃんに電子メールを出すときに、「えーっと、真理ちゃんのIDは……」なん



■アドレスブックには、最大10個まで登録することができる。これは便利だなあ。

てメモを探さなくても、一回、登録しておけば、ID入力のところまで、「千倉真理」と入力すればいいわけ。グループでも登録できるから、フォーラムの仲間全員に一気に電子メールを送るなんてことも出来てしまうのだ。

アスキーネット

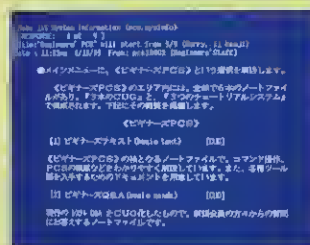
初心者のためのビギナーズボード

アスキーネットACS、PCS、MSXでは、今年の春から、初めてのユーザーのための「ビギナーズコーナー」を設けていて、パソコン通信が初めてのユーザーになかなか好評を得ている。

アスキーネットの共通した特徴と言えば、「ハイパーノーツ」という高度な機能の掲示板システムを採用していることなんだけど、最初は何がなんだかわか

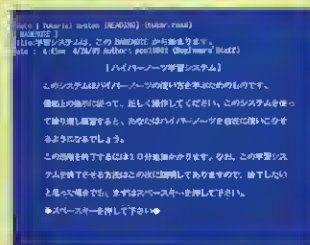
らなくて、「使いこなす」というレベルに到達するには結構、時間がかかってしまう。それに、文字だけで書かれたマニュアルを見るよりは、じっさいに画面を動かしながらやった方が覚えも早いってもの。そのへんがこの企画がウケている原因と言えるだろうね。

内容は、「ハイパーノーツの学習システム」から始まって、「ビギナーズQ&A」、「ビギナー専用練習ボ



■ビギナーズボードは、専任のインストラクターがサポートしてくれるのだ。

ード」と微に入り細に入り、初心者のためのシステムが用意されているというわけ。そして何と言っても極めつきは、初心者ユーザーだけを対象にしたCUG (Closed Users Groupの略)を3つも持って



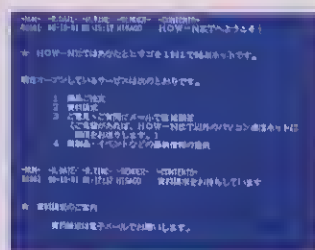
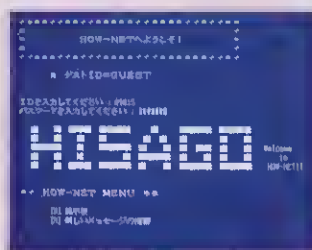
■これさえあれば、キミもハイパーノーツのオーソリティーになれるかもね。

いること。ベテランユーザーに迷惑をかけることもないし、のびのびとアスキーネットに慣れ親しむことが出来るというのは、初心者にはホントにありがたい話だね。

そのほかのネット

パソコン通信に情報提供者として参加する企業が増えてきてるけど、参加するだけじゃなくて、自社でホストを運営しようという会社も最近が増えてきた。そのひとつにヒサゴ伝票フォーム(株)が運営する、HISAGO HOW-NETというところがある。ヒサゴ伝票フォーム(株)は、プリンタ用紙やシステム帳のリフィル、バインダーなども出

している会社なんだけど、パソコン通信での注文はもちろん、用紙についての質問や市販のソフトのプリンタ用紙がどの機種に対応しているかの状況、新しいリフィルなどの話も聞くことができるぞ。さらに会員になると専用のバインダー、カタログなどももらえるというからありがたいね。アクセス料金も無料だから、ぜひ一度のぞいてみてね。



HISAGO HOW-NET

- 通信条件
8N1X/300bps～2400bps
- 運営時間
午前9時～翌日午前8時15分

- 回線番号
東京 ☎03-980-0135/名古屋 ☎052-935-0135/大阪 ☎06-944-0135
- 問い合わせ先
☎0120-135110 (フリーダイヤル 午前9:00～午後6:00)

ネットのマナーを考える

パソコン通信と呼ばれるモノがボクたちの身近に現われてから、もう数年が経ち、徐々に一般的なメディアとして認められつつあるんだけど、ここ1年ほど、ユーザー間でちょっと話題になっていることがある。

ネットワークに参加してみると一番驚くことは、そこにいる人間の数といろんな人がいるってことなんだけど、ある程度、慣れてくると、そこに参加する人たちのマナーというモノが気になり始めるのだ。

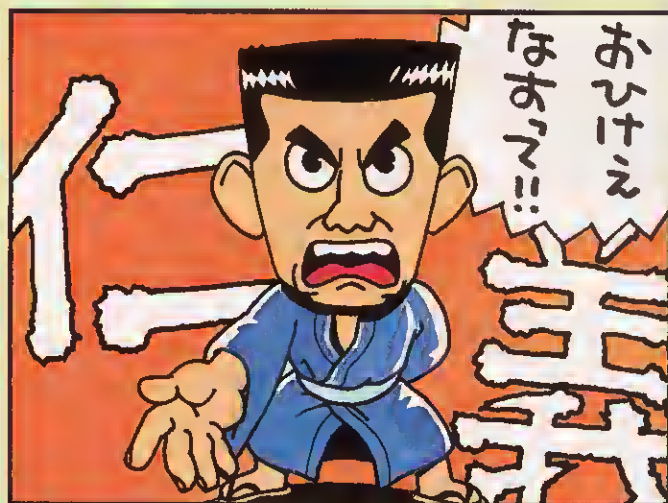
ひと口にマナーと言っても、範囲が広いんだけど、まず、ある草の根ネットに初めて参加したとしよう。当然、そこには先に参加している先輩ユーザーがいるわけで、自分が参加するに当たっての自己紹介みたいなモノが必要になる。簡単に言えば、新学期に転入してきた転校生と同じ立場なんだから、最初に自分を知ってもらうための「挨拶」しなくちゃね。ほら、ヤクザ映画なんかで出てくる「おひけえなすって、手前、ガスコン金矢と申します」って仁義を切るで

しょ。あれをやらなきゃいけないんだ。

さて、次にあるボードで何かわからないことがあったとしよう。キミが「MSX-TERMって、ボクのMSX2で動きますか？」って質問したとする。その質問に対して、先輩ユーザーが答えてくれたとする。それが役に立とうが、無駄であろうが、自分に何かアドバイスをしてくれたんだから、それに対しての「お礼」を言わなくちゃいけない。

パソコン通信を始めて、どうしても見落としがちになっちゃうのが、この「挨拶」と「お礼」なんだ。やっぱり、何人かが共同で、そのネットで活動するわけだから、それなりの礼儀というものがないとダメだよな。

さて、問題なのは、この挨拶とお礼だけじゃない。たとえば、ゲームのボードで、「沙羅曼蛇とレイドックのどちらが面白い」ということで議論になったとしよう。そこで、相手が何か言葉を間違えたとしよう。すかさずその間違いに目をつけ、「やあーい、バカ」なんてやるのは、あまりにも情けな



いものだよな。

それに、どっちのゲームが面白いかなんていうのは、個人の見解の相違なんだから「ふつー〇〇でしょ」とか「絶対、△△じゃない」というような展開、書き込みをするのは、ちょっと考え直してほしい。相手はその人なりの意見を持っているわけだから、それを十分、尊重してあげることが必要なんだ。

さて、キミもそのネットに慣れてきて、顔なじみになったとしよう。そこにちょっと前のキミと同じような初心者が入会してきたときに、キミはやさしくいろいろ教えてあげたり、アドバイスすることが出来るかな？ 自分が今までお世話になった人たち、ホストに

恩返しする意味でも、先頭を切っている教えて上げないかね。

ここまであげてきたのは、ネットの中で目に止まった「悪いマナー」の例なんだけど、ここを呼んでくれる人たちはそんなことはしてないよね。モニターの向こうにいるのは生身の人間で、傷つくことも喜ぶこともあるんだってことを考えれば、こんなことにはならないはず。自分のネットワークでマナーをもう一度、チェックしてみてはいかがかな？

というわけで、マナーの件については、Mマガ編集部が運営している「お湯ネット」の会議室でも活発に討論されている議題だ。キミたちの意見を待っているぞ。

チャット DE デート



真理の部屋 第5回

今月はちょっとした、しかけを考えました。ゲストはアスキーの社員であり、MSXネットでもおなじみの、ハンドルネームBLAZERさん。彼は、MSXネットで知り合った女性と結婚したというメデタイ人。そこで、内緒で奥さんに連絡して、途中で割り込んでもらいました。

[MARI] こんにちは！
[ぼっぼ] はろ
[BLAZER] 拝見の現場にふみこまれたか
[ぼっぼ] げへへ
[MARI] 笑は、私が、仕込んでいたのです。数分前に！
[BLAZER] げうげう
[ぼっぼ] はずんでる番中でしたか？
[MARI] じゃ、さっそく、ここで
奥さんとの印象を。ピンとききました？
[ぼっぼ] ゼーんぜん。
[BLAZER] ほう。
[MARI] いや、初めて会った時は？ [ぼっぼ] やなおいさん
[ぼっぼ] ひがは、ゲーイ嫌いだったの。でも印象は深かったな。
[BLAZER] 謝罪ま。
[ぼっぼ] 奥に居てましたから。
[BLAZER] そそ。おしごとについてベタベタしてんの。
[MARI] で、ぼっぼさん、ネットでラブレターを交換してた時、毎日がバラ色でした？
[BLAZER] イイバラ色ね。
[ぼっぼ] 謝罪ま。
[ぼっぼ] あのことはいろんな人がラブレターくれたからな。
[BLAZER] はっはっは。
[MARI] やっぱ、結婚してしまおう、ラブレターは減る？
[ぼっぼ] そそ、ぜんぜん。
[MARI] でも、かけがえのないパートナーと出会い、男の子も生まれて……。今、ごくんは？

★「実は奥さんもお呼びしてるんです！」ヒットスタジオのノリ！

[BLAZER] 波浪。

[MARI] こんにちは。いきなりぶさけないでください。ハロー！です。お仕事でですね。今、ドコから入ってるんですか？

[BLAZER] 住友南青山ビル4階。

[MARI] なんていう部署ですか？

[BLAZER] なんだったけ。

[MARI] 思い出してください。

[BLAZER] よく変わるから……。あ、名刺があった。システム事業部システム開発統轄部ホームパーソナルシステム開発部。

[MARI] 長くて、難しそうですね。要するに何をやってるんですか？

[BLAZER] ゲーム以外のMSX関連のものは、ほとんどやってるって見えるのかな……。

[MARI] 昔からそこに？

[BLAZER] いいえ。初めはデクライトってトコにいたんです。

[MARI] デューダですね。MSXネットは、始まったところからのユーザーだったんでしょ？ 私が初めて体験したネットもココなの。

[BLAZER] ここが初めてでしたか？

[MARI] そう。で、そのとき、初めて見たのが、プレーザーさんのメッセージ。

[BLAZER] “メッセージ”とかいうと、ナンカ、スゲイ偉そうないメージがあるなあ。普通、ただの“書き込み”って、言わない？

[MARI] いいの！ 私、専門用語を使えないんです。確かあのときは、奥さんの状況を説明してまし

たよね。生まれたばかりだったはず。いつでしたっけ。

[BLAZER] 奥さんが生まれたのは、エライ昔の話だけど……。

[MARI] あのね、こんなトコでボケないでください。お子さんです。

[BLAZER] Δが、生まれたのは去年の4月。

[MARI] そうそう！ “Δ”くん！正式名称っていうか、本名はどう書くんでしたっけ？

[BLAZER] 志久真。でもね、うちのばーさんなんか、自分で作った服に、“Δ”のマークとかいれて喜んで着せてるけど。

[MARI] ユニークな名前ですね！それでは、まず、お二人の出会いを聞きたいわけです。

[BLAZER] 初めはここでVOICE(チャット)したのかな。2年前の1月だか、2月だか……。

[MARI] 「ここで知り合った」っていうのがいいですね。まさしく、このネットの画面上での出会いなわけだ。最初に、チャットをしたとき、ピンとききました？

[BLAZER] 全然。「なんだ、このブツツンは……」とか、思った。すぐあとの3月7日に集会があったけど、その時も印象は同じ。

[MARI] でも、その後、毎晩、チャットしてたんでしょ？

[BLAZER] そーでもない。

[MARI] メールの交換の方が多かったんですか？

[BLAZER] 3月いっぱいには適当にメールしてたけどね。

[MARI] でも、そうすると、毎日アクセスするのがドキドキ？

[BLAZER] 全然。不思議ですね。

[MARI] だって、ラブレターみたいになってるんでしょ？

[BLAZER] いやいや。ラブレターみたいになったのは4月。そこから猛烈にもりあがりましたね。

[MARI] きゃー！どれくらい熱いラブレターでした？

[BLAZER] うーん。忘れた。

[MARI] 「愛してる」とか？

[BLAZER] どうだったかな。そういうのは直接電話したような気がする。証拠を残さないためにも……。

[MARI] えー？

[BLAZER] つつーのは嘘だが……。

結婚式

結婚を決めたのは知り合ってから半年もたない'87年の5月！MSXを持ち込んでの結婚式は某ホテルで行なわれました。

ぼっぼさんは、「私は式なんて嫌いだから、やりたくなかったのに……」とは言ってたそうですが、「周りがもりあげるもんだから、やるんだったら、とことんやろう。ありきたりのはいやだ」と言ったのがBLAZERさん。派手な式だったらしい。



モニターの大きいのを借りて、式の途中にVOICEをしたというからスゴイ！披露宴にこなかったネットの友だちと新郎、新婦が画

面でおしゃべりしたわけです。「ログ(記録)？どっかにアップされてたかな」というイイカゲンな夫婦ですね。

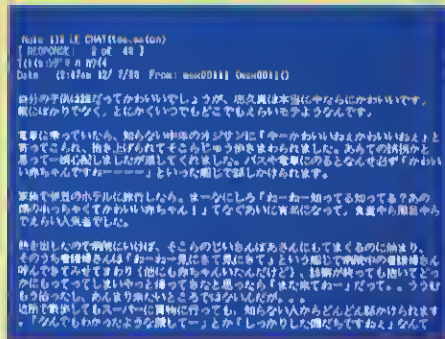
[MARI] じゃ、やっぱり？
 [BLAZER] 書いたことは書いたと思う。ん、でも4月終わりくらいまでは、まーカールークやってたな。
 [MARI] 二人のことは、ネットの仲間には内緒だった？
 [BLAZER] 4月の末くらいには公然だったんじゃないかな。
 [MARI] でも、そこらへんの秘密が、とっても恋をもらいあげたり……。
 [BLAZER] とくに隠す気はなし。昔から隠さない性格だから。
 [MARI] うわさによると、そのころは、夕方になると、二人でVOICEに入ってたんでしょ？
 [BLAZER] そうかな。そんなときはよく、こんな風にして一緒に入ってた。
 (BLAZER[msx00111] changes his/her handle to "BL/ぼっぽ")
 [BL/ぼっぽ] ほら、簡単に、ハンドルネームが変わるんだよね。
 [MARI] そうか、BLAZERの"BL"と奥さんのハンドル名の"ぼっぽ"を一緒にしてしまうんですね。
 (BL/ぼっぽ[msx00111] changes bis/her handle to "BLAZER")
 [MARI] 今のが、モトのハンドル名にもどすワザ？ なんか、急に私も恋したくなってしまった。
 [BLAZER] 私でもよろしいですか？
 (ぼっぽ[msx00248] knocks on the door)

[MARI] わ！
 [BLAZER] あ！
 (MARI[msx00224] accepts ぼっぽ [msx00248]) *注参照
 (ぼっぽ[msx00248] comes in)
 (*注・あらかじめ、千倉は奥さんの「ぼっぽ」さんと打ち合わせをしておいて、自宅からアクセスしてもらい、VOICEの「真理の部屋」をKNOCKしてもらったわけです。そして、[MARI]は[ぼっぽ]さんを仲間に入れるコマンドを操作。)
 [MARI] こんにちは！
 [ぼっぽ] はろ。
 [BLAZER] 浮気の現場にふみこまれたか。
 [ぼっぽ] げへへ。
 [MARI] じつは、私が、仕組んでいたのです。数分前に！
 [BLAZER] げろげろ。
 [ぼっぽ] はずんでる最中でしたか？
 [MARI] じゃ、さっそく、ここで彼と会ったときの印象を。ピンとききました？
 [ぼっぽ] ぜーんぜん。
 [BLAZER] ほら。
 [MARI] じゃ、初めて会ったときは。
 [ぼっぽ] やなおじさん。
 [BLAZER] ……。
 [ぼっぽ] ひげは、ダークい嫌いだっただ。でも印象は深かったな。

親バカの部屋です！

チャットの中でも出てきましたが、どんくが生まれるとき、BLAZERさんは、病院の奥さんの状況をネットの仲間に報告。

無事、どんくが誕生したときには、ネットの仲間からの「おめでとう！」の声がボードにあふれ、幸せなお父さんは、それをダウンロードして奥さんのもとへ運んだそうです。そして、その興奮は頂点を極め、とうとう、MSXネットに「シグマはカワイイ」というボードまで作ってしまった……！



★4月3日生まれ。1歳とちょっとのどんく。お母さんの口紅と受話器を持って……

[BLAZER] ぼっぽ。
 [ぼっぽ] 隣に座ってましたから。
 [BLAZER] そそ。わしがくっついてベタベタしてんの。
 [MARI] で、ぼっぽさん、ネットでラブレターを交換してたとき、毎日がバラ色でした？
 [BLAZER] イバラ色ね。
 [ぼっぽ] ははは。
 [ぼっぽ] あのところはいろんな人がラブレターくれたからな。
 [BLAZER] はっははは。
 [MARI] やっぱり、結婚してしまつと、ラブレターは減る？
 [ぼっぽ] そそ、ぜんぜん。
 [MARI] でも、かけがえのないパートナーと出会い、男の子も生まれて……。今、どんくは？
 [ぼっぽ] 今、ジーちゃんと散歩。
 [BLAZER] そか。
 [ぼっぽ] アリを踏みつけて、遊んでるようです。
 [MARI] MSXを触ったりする？
 [BLAZER] ぶったたいてるよね。電源入れたり切ったり……。
 [ぼっぽ] 何されるか、わかったもんじゃない。
 [BLAZER] いきなりモデムひっこぬくとかね、機械は大好きみたい。
 [MARI] こんな風に、MSXネットで結ばれたカップルってほかにいます？
 [BLAZER] そういえば、ほかに2組くらいいたかな。

[MARI] 結婚したの？
 [BLAZER] 1組はしたな。
 [MARI] すこすぎる！絶対数は多くはないはずなのに……。
 [BLAZER] そーそー。
 [MARI] みんな、すごく仲がいいですよ。だから、恋も？
 [BLAZER] 適度に小さいとホンネのつき合いつてのがしやすいのかも。でかければ、結局小さいグループに分かれてつき合うのかもしれないけど……。
 [MARI] じゃ、好きな理由は規模と仲間？ 今、家でもMSXですか？
 [BLAZER] ええ。
 [MARI] BLAZERさんからみたMSXの良さって？
 [BLAZER] いやー、難しい。
 [BLAZER] 僕はなんて一か、あんまりできあがつちゃったもんは好きになれない。「素材」が好きなのね。プラモデルみたいなもんはちっとも欲しくないけど、自由樹脂なんてのは、やたら買ったり……。
 [MARI] ぼっぽさん、ネットで恋をしたいユーザーにひとこと。どうしたら結婚できるか？
 [ぼっぽ] 集会にちよくちよく顔をすつとか、VOICEにはまって、お友達をいっぱいつくるとか……。
 [MARI] わかりました。今日は、ほとんど「新婚さん、いらっしやい」にしてしまった。どうもご出演ありがとうございました！

網元さん情報局



今回は新しくなった、お湯ネットのホストマシンを紹介。ちょっと特殊なMSXだけれど、ハードディスクとあわせて最強のシステムになった。MSXでここまでできるってところを見てほしいと思うわけ。

お湯ネットのホストマシンはなんとFA用のMSXなのだ!

MSXマガジン編集部運営する「お湯ネット」は、24時間運営だから、途中、メンテナンスはするにせよ、電源はいつときも切ることではない。ずーっと入れたままなのだ。これって、マシンにとっては、けっこうシンドイことだね。

最近のマシンはタフにできているから、電源を入れたままにしても、そうカンタンに壊れたりしないけれど、最悪の場合は、熱が本体に溜りプログラムが暴走するという事態も考えられないことではない。

そこで、ふと、思いついたのが、以前、Mマガでも紹介したことのある、FA用のMSX。FAというのはファクトリーオートメーションの

略で、つまり、工場などで組み立てラインの監視とか、さまざまなことに使われるMSXなのだ。

というわけで、FA用のMSXを作っている大山産業株式会社に「お湯ネットのホストマシンとして、24時間稼働の長期耐久性テストをしたい」と、お願いして無理やりお借りしてしまったのだ。

このMSXの型番はMX201。写真で見てもええわかつとおり、いかにも工業用のマシンってカンジで、ふだん見なれているMSXとは違い、無愛想でこっつい。

しかし、細部を見ていくと、ネットワークのホストマシンとしては、これ以上のものはない最強のマシンであることがわかる。

まず、スロットが3つあること。網元さんでネットワークのホスト



◆新しいホストマシンの導入でうれしくてしょうがない、お湯ネットのシスオベなのだ。

を運営しようとしたら、モデムカートリッジとMSX-JEは必要不可欠。さらに、お湯ネットの場合は、ハードディスクを接続しているのも、MSX-DOS2とハードディスクインターフェイスを差すスロットが必要になる。一般的なMSXはスロットがふたつだから、どうしても拡張スロットが必要になるよね。このMX201の場合は、モデムカートリッジとMSX-JEとハードディスクインターフェイスの3つでちょうどピッタシ。なんと、驚くなかれ、MSX-DOS2は、はじめから本体に内蔵されているのだ。

大山産業株式会社の社長さんの話では「個人ユースでも要望があれば、販売しますよ」ということなので、ちょっとお高いけれど、欲しいと思う夢のマシンだね。もちろんMSX2なので、このマシンでゲームを遊ぶこともできるぞ。

MX201の機能

●本体(MX201)

CPU Z80A
ROM 128Kバイト
RAM 128Kバイト
VRAM 128Kバイト
価格 89,000円[税別]

●本体フレーム

MX200(Z80STDバス用マザーボード、10スロット)
MX201(MSXバス用マザーボード、3スロット)
ディスクドライブユニット
価格 330,000円[税別]

●FDDコントローラー(2DD/2HD)

MX30B(MSX-DOS2内蔵)
価格 52,000円[税別]

●キーボード(MX-400)

価格 11,000円[税別]

これが
MX201



◆こんなサイバーなマシンが部屋の中に置いてあったら、みんなビックリするだろうな。



◆これが裏側。大きな冷却ファンが過酷な状況下でも安定した動作を保証する。



◆カバーを外し内部を上からのぞいたところ。拡張するためのスロットが見える。

MX201に関する問い合わせ先

大山産業株式会社

〒101 東京都千代田区外神田6丁目5番11号 MOAビル

☎03-835-8867(代) FAX ☎03-835-8225



PDSライブラリを拡張 新ボードも増えたぞっ!

お湯ネットも4月3日に24時間運営に突入してから、この本が書店に並ぶころには、もう3ヵ月がたったわけだ。その間にいろいろ新しいボードも増え、機能を拡張した部分もある。

じつは先月号でも紹介した、網元さん2の拡張ユーティリティを使って、お湯ネットのメインメニューから直接[P]を選ぶと、PDSに行けるようになったのだ。

これと同時にPDSの一部をゲストユーザーにも開放した。つまり、お湯ネットの会員でなくても、網元さん2を買った人には、網元さん2の拡張ユーティリティを使ってほしいからね。この網元さん2拡張ユーティリティには、お湯ネットの会員が作ったプログラムもアップされているぞ。みんなでお湯ネットを、より使いやすいものにしてゆこうというわけだ。

また、網元さん2の拡張ユーティリティやフリーウェアPDSは文字どおり、ダウンロードするのはもちろんのこと、このプログラムを自分のネットに転載することも自由だ。いや、むしろすすんで

転載してもらいたい。こうすることによって、遠距離のユーザーはお湯ネットにアクセスしなくても、地元の網元さんネットにアクセスすれば、いろいろなプログラムが手に入るような状況になればいいなと思っている。

ただし、PDSのプログラムの中には、大きなファイルもあるので、ダウンロードに時間のかかるものがある。そこで、18時～2時の回線が混雑する時間帯は、PDSの使用を制限しているの、協力してほしい。

電子掲示板のほうも新ボードがいくつかできたぞ。まず、コンファールームと呼ばれるお湯ネットの会議室を3つ開設した。ひとつめは、お湯ネットのかかえるいろいろな問題、たとえば、回線混雑の問題や、ネットワークのマナーなどについて活発な討論が続けられている。ふたつめは、全国の網元さんネットを結びつけるためには具体的にどのような活動をしていったらよいのかを考える会議室だ。3つめの会議室は、MSXの未来を考えるためのもの。

PDSライブラリ (P)でメニューが表示されます)
選択してください: 2

```
[P-2] 網元さん2ユーティリティ
選択してください (P) 書く (R) 読む (RETURN) 戻る ): R
** 書き込みは 13 個あります **
-NAME- -R.DATE- -R.TIME- -SENDER- -TITLE-
00013 89/06/05 09:28:59 CITY RS232C+ATモデムで使用するための改
番号 (1 ~ 13): 1
-NAME- -R.DATE- -R.TIME- -SENDER- -TITLE-
00001 89/04/25 00:00:00 SYSOP HOSTMAC.ISH <<ISH & ARC 86 Times>>
00002 89/04/26 00:00:00 SYSOP FILS.DOC <<アミタサン2 カクホ(セマイ:ASCII)>>
00003 89/04/26 00:00:00 SYSOP FILS.ISH <<アミタサン2 カクホ: 12 Times>>
00004 89/04/26 00:00:00 SYSOP GUEST.DOC <<アミタサン2 カクホ(セマイ:ASCII)>>
00005 89/04/26 00:00:00 SYSOP GUEST.ISH <<アミタサン2 カクホ: 12 Times>>
00006 89/04/26 00:00:00 SYSOP PROGRAM.DOC <<アミタサン2 カクホ(セマイ:ASCII)>>
00007 89/04/26 00:00:00 SYSOP PROGRAM.ISH <<アミタサン2 カクホ: 23 Times>>
00008 89/04/26 00:00:00 SYSOP PROGAUTO.ISH <<アミタサン2 カクホ: 9 Times>>
00009 89/06/02 16:01:26 TETUYA CHATの改造 Sono 1
00010 89/06/02 16:03:10 TETUYA オンラインサインアップの改造 Sono 1
00011 89/06/02 16:04:49 TETUYA オンラインサインアップの改造 Sono 2
00012 89/06/05 09:27:35 CITY メール到着時のBEEPを鳴らす
00013 89/06/05 09:28:59 CITY RS232C+ATモデムで使用するための改
00014 " end
```

★網元さん2の拡張ユーティリティにはお湯ネットの会員からアップされたものもある。

B 電子掲示板

電子掲示板 (P)でボードリストが表示されます)
選択してください: 2

BOARD	NAME	DATE	TIME	SENDER	TITLE
[1]	自己紹介ボード	89/04/25	00:00:00	SYSOP	自己紹介ボード
[2]	自己紹介ボード	89/04/25	00:00:00	SYSOP	自己紹介ボード
[3]	自己紹介ボード	89/04/25	00:00:00	SYSOP	自己紹介ボード
[4]	自己紹介ボード	89/04/25	00:00:00	SYSOP	自己紹介ボード
[5]	自己紹介ボード	89/04/25	00:00:00	SYSOP	自己紹介ボード
[6]	自己紹介ボード	89/04/25	00:00:00	SYSOP	自己紹介ボード
[7]	自己紹介ボード	89/04/25	00:00:00	SYSOP	自己紹介ボード
[8]	自己紹介ボード	89/04/25	00:00:00	SYSOP	自己紹介ボード
[9]	自己紹介ボード	89/04/25	00:00:00	SYSOP	自己紹介ボード
[10]	自己紹介ボード	89/04/25	00:00:00	SYSOP	自己紹介ボード
[11]	自己紹介ボード	89/04/25	00:00:00	SYSOP	自己紹介ボード
[12]	自己紹介ボード	89/04/25	00:00:00	SYSOP	自己紹介ボード
[13]	自己紹介ボード	89/04/25	00:00:00	SYSOP	自己紹介ボード
[14]	自己紹介ボード	89/04/25	00:00:00	SYSOP	自己紹介ボード
[15]	自己紹介ボード	89/04/25	00:00:00	SYSOP	自己紹介ボード

お湯ネットの電子掲示板はシングルオペ制を採用し、従来のボードに加え、3つの会議室と自己紹介のためのボードができた。会議室は議長の会員が進行役を務めている。

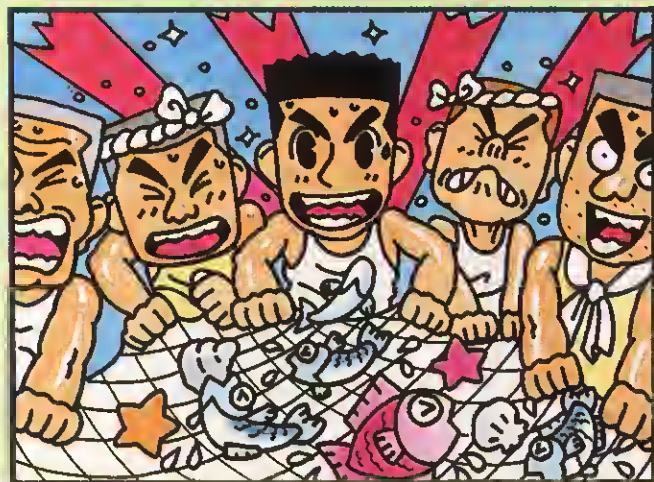
P PDSライブラリ

PDSライブラリ (P)でメニューが表示されます)
選択してください: 2

BOARD	NAME	DATE	TIME	SENDER	TITLE
[1]	PDSライブラリ	89/04/25	00:00:00	SYSOP	PDSライブラリ
[2]	PDSライブラリ	89/04/25	00:00:00	SYSOP	PDSライブラリ
[3]	PDSライブラリ	89/04/25	00:00:00	SYSOP	PDSライブラリ
[4]	PDSライブラリ	89/04/25	00:00:00	SYSOP	PDSライブラリ
[5]	PDSライブラリ	89/04/25	00:00:00	SYSOP	PDSライブラリ
[6]	PDSライブラリ	89/04/25	00:00:00	SYSOP	PDSライブラリ
[7]	PDSライブラリ	89/04/25	00:00:00	SYSOP	PDSライブラリ
[8]	PDSライブラリ	89/04/25	00:00:00	SYSOP	PDSライブラリ
[9]	PDSライブラリ	89/04/25	00:00:00	SYSOP	PDSライブラリ
[10]	PDSライブラリ	89/04/25	00:00:00	SYSOP	PDSライブラリ
[11]	PDSライブラリ	89/04/25	00:00:00	SYSOP	PDSライブラリ
[12]	PDSライブラリ	89/04/25	00:00:00	SYSOP	PDSライブラリ
[13]	PDSライブラリ	89/04/25	00:00:00	SYSOP	PDSライブラリ
[14]	PDSライブラリ	89/04/25	00:00:00	SYSOP	PDSライブラリ
[15]	PDSライブラリ	89/04/25	00:00:00	SYSOP	PDSライブラリ

PDSライブラリの一部はゲストユーザーにも開放。網元さん2の拡張ユーティリティやフリーウェアPDSは、すべての網元さんユーザーたちの貴重な共有財産なのだ。

網元さん組合員募集



これまでも、ことあるごとに書いてきたけど、お湯ネットをはじめ、網元さん2をホストにした全国のMSXネット相互の結びつきを考えていこうというのが網元さん組合だ。

つまり、網元さんネットのネットワーク化ということね。網元さん拡張ユーティリティの配布などを手始めに、網元さんのネットどうしが協力し情報交換することで、全国のどこからでも、近くの網元さんネットにアクセスす

れば必要な情報が手に入るようにすることが目的。また、ゆくゆくは共通のボードを設けたり、伝言を転送したりできるようにしたい。

たとえば、北海道の網元さんネットの書き込みを近くの網元さんネットへ次々と転送して九州の網元さんネットへも届くようにしたいと思っているわけ。それには、全国の網元さんネットのシスオペさんの協力が必要なのよねん。

TAKERUで発売中! 網元さん2

対応機種……MSX2/MSX2+
メディア……3.5インチ2DD
価格………4,500円[税込]
※ネットを運営するには、モデムカードとディスクドライブが必要。

ごめんなさい!

先月号の網元さん組合の記事中に誤りがありました。正しくは、
●熱海ネット……☎0557-83-0800
●南多摩ネット……☎0952-76-4199
●DNS………運営時間22:00～6:30
以上です。謹んでお詫言致します。



■ AV ■

ウォークマンが8機種も出るわ出るわ!

新しい機種が出るたびに話題騒然のソニーのウォークマン。またもや8機種が新発売とか……。このニュースに、3月に最新機種を買ったばかりのこ存じロンドン小林は泣いてますけど、まっ、そんなことはどこ吹く風。なにはとも

あれ新発売はめでたいことです。リモコン操作OKのものから、再生専用のベーシックなものまで、それぞれの用途に応じた機種をチョイスできちゃうのも、豊かなラインアップならではの、だね。

●(株)ソニー 03-448-3311



●カセットプレーヤー「WM-172」。18,500円[税別]。『WM-170』と同じ機能でフォルムと色が違うもの。色はチタンのみ。発売中。



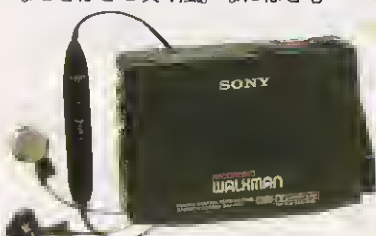
●カセットプレーヤー「WM-607」。22,000円[税別]。10分間の充電で2時間、30分間の充電で4時間の再生可能な急速充電ができて、ヘッドホンコードリモコンにより手で簡単操作OKのすぐれもの。色はブラックとチタン。発売中。



●ラジオカセットプレーヤー「WM-F180」。27,000円[税別]。『WM-170』の機能にTV/FM/AMチューナーをプラスしたもの。色はブラックとチタン。発売中。



●カセットプレーヤー「WM-170」。18,500円[税別]。鮮やかな高音再生、豊かな重低音再生がバッチリ。色はブラックのみ。発売中。



●カセットコーダー「WM-R707」。32,000円[税別]。録音も再生もオートリバースOK。手もとですべての操作ができるフルリモコンイヤーレーパー付属、瞬時に録音可能なワンタッチレコーディングなどがウリ。色はブラックのみ。7月下旬発売。



●ラジオカセットコーダー「WM-F707」。43,000円[税別]。『WM-R707』にラジオ機能が付いたもの。色はブラックとチタン。7月下旬発売。



●ラジオカセットプレーヤー「WM-F181」。30,000円[税別]。世界中どこでも使えるワールドワイドシンセサイザーチューナー内蔵、便利な10分急速充電器付属のためのも。色はブラックとチタン。発売中。

●カセットプレーヤー「WM-171」。18,500円[税別]。『WM-170』と同じ機能でフォルムと色が違うもの。色はパールホワイトのみ。発売中

■ RADIO ■

お風呂でプカプカさせてしまえ

ラジオって、シャワー中に使えるヤツもあるし、防水なんて少しもめずらしくなかない、と思う。でも、(株)クリエイト21から発売されたこの『カップラジオ』は、お風呂



●単3乾電池2本使用。2,980円。[税別]。
●(株)クリエイト21 03-624-0210

やプールに浮かべて聴けちゃう、AM放送専用の防水ラジオなのだ。

ということは、ひとつぶる浴びながら、プロ野球の実況放送が楽しめちゃうのよね。うんうん、オヤジが泣いて喜びそうぞっ!

というわけで、なんでもこのラジオ、団塊の世代(現在40歳前後の人たちのこと)向けなんだそうだ。もちろん若い方の使用もOKよ。

耐熱温度は摂氏90度、最大出力は165ミリワット、というたのもしさ。色はライトブルーとペパーミントグリーン2色。ネーミングも光ってるし、これは買いかもネ。

■ GOODS ■

静電気にサヨナラしよう

Mマガの読者諸君ならとくに経験ずみだと思うんだけど、パソコンやワープロなんかのディスプレイって、静電気バリバリでとかくやっかいなもの。特にディスプレイ画面に帯電した静電気は、チリやホコリを吸い寄せて画面を見づらくさせちゃったり、それが目を充血させる原因にもなっちゃうのだとか。それは大変、さあ、どうしましょう。そんなときはアルロン・ジャパン(株)から発売された静電気除去ブラシ『アンチ・スタ

ティック・パワー・ブラシ』を使ってちょうだい。このブラシ、かき一回だけでホコリと一緒に静電気もぬぐいさってくれる、ありがたいブラシなのです。



●AV機器、写真機器、楽器にも使えます。1,500円[税別]。●アルロン・ジャパン(株) 03-341-3091

PUZZLE

涼しげなグラスパズルをどうぞ

夏はやっぱりビール！ それも大ジョッキでおねがい、なんてね。別にビールの新製品の紹介じゃないんですよ。東洋ガラス(株)ご自慢のグラスパズルコレクション

に、新たにいくつか新顔が加わったのでそのうち2つを紹介。

写真左下の『注ぎすぎジャー』は、あんまり上まで注ぐと、あら不思議、中身がこぼれてしまうパズ



◆5,000円[税別]。◎東洋ガラス(株) ☎03-580-9829



◆もったいないからこぼさないで!

ル。まっ、それだけのことなんですけどね……。

写真右下の『星くずのワルツ』は目的とする形(5方向それぞれの方向に3つずつの星が見えるようにする、など)をめざして、星の皿3枚を重ねていくパズル。これ

はけっこう気持ちよく頭を使えます。なんだかんだとやってるうちにうっかり割っちゃったキミ、ご安心ください。1枚600円[税込](送料込み)で送ってくれるのだ。

あと、答えがわからない人に正解を郵送してくれるサービスも。



◆3枚組で1,500円[税別]。涼しげなのだ。



◆正解を見ないでトライしてね。

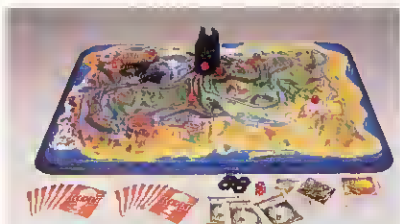
GAME

だれだって宝石はほしいぞ

(株)バンダイが7月下旬に、スリル満点の新作アクションボードゲームを新発売します。その名も

『ファイアーボールアイランド』。

まずは、宝石をのせる台座を手に入れて、島の洞窟のどこかに隠されてる宝石をさがす宝探しゲーム。その後は、プレイヤーどうして宝石を取ったり取られたり、ファイアーボール(火の玉ってこと)が落ちてきたりと、ハラハラドキドキの連続。ゴールするまで息のつかない、気の抜けないゲームなのです。



◆宝石のためならどんな難関もクリアしてやろう。予価3,500円[税別]。◎(株)バンダイ ☎03-847-5113

社交辞令も時には大切かも

高橋章子がプロデュースしたシミュレーションゲーム『町内会ゲーム』が、(株)ヨネザワから発売さ

れました。うーん、町内会ねえ。

これは、平穏無事な日常生活をおびやかす押し売りとか地上げ屋を撃退して、平和で正しいお隣りづきあいしよう、というゲーム。プレイヤーは1つずつ“立体ドア”をもらい、自分の家の留守番役になります。で、このドアから家族を送り出した後にやって来る人たち(町内会費集めじいさんとか)をやんわりと断わったりして、早く家族全員を帰宅させた者が勝ち!!



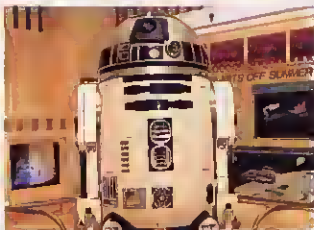
◆イラストは漫画家の原津子サン。1,600円[税別]。◎(株)ヨネザワ ☎03-861-6361

TOKYO DISNEYLAND

行ってしまおう、スター・ツアーズ

ついにくるんだ、夏休み！ 学生のころに戻りたいなあなどというおじさん族のグチをしりめに、生徒学生さんがたは、とっと1ヵ月以上の夏休み。アルバイトやリゾートのしっぱなしというところでしょう。

そんな時期、どうしても行ってしまうのが、東京ディズニーランド(?)。この7月12日には、新しいアトラクションの“スター・ツアーズ”がオープンしますし、ついと思わずJRの京葉線に乗って舞浜



◆ガイド役のひとり、R2-D2の雄姿だよ。駅で下車してしまおうです。京葉線ってご存じないですか？ JRの西船橋駅で乗り換えて、市川塩浜、新浦安、そんで舞浜。3つめの舞浜駅の正面にはドーンと東

京ディズニーランドが広がっているというあんばいなんです。歩いて5分のところ。昨年の12月1日に京葉線が開業して以来、便利になったものです。

あれれ、話が脱線してしまいました。スター・ツアーズでした、スター・ツアーズ。ジョージ・ルーカスとディズニーのイマジニアたちの創造力が創り出したアトラクションです。R2-D2とC-3POがガイド役として登場、40人乗りの宇宙船スノー・スピーダーは銀河空間の観光旅行に出発します。が、しかし……。スター・ウォーズの

映像体験を現実のものにというコンセプトで企画されたニューアトラクション。詳細は次号でご紹介する予定ですが、それが待てないという人は、7月12日以降に東京ディズニーランドに行ってしまうば、いいのではないのでしょうか。



◆4分30秒の宇宙の旅を体験しましょう。

Natural Summer Days



★ナチュラルな夏を過ごしちゃおうね！
 ㊤(株)ポニーキャニオン ㊤03-221-3215

星の数ほどいるアイドルの中でも、西田ひかるちゃんってずばぬけて光ってる、と思いませんか？とくにむし暑い夏には、作りもののポテポテ笑顔のアイドルなんかより、ひかるちゃんの自然なさわやか笑顔のほうが、絶対にカワイイ、と思ってしまうわけなのだ。

で、7月5日にポニーキャニオ

ンから、ひかるちゃんの最新シングル『Natural Summer Days』が発売されました。A面にはいつても『Natural Summer Days』は、花王の洗顔フォームのイメージソングになってるから、聴き覚えのある人も多いはず。作詞が森雪之丞、作曲が馬飼野康二、編曲が中村哲、といった豪華な面々。詞は無理をしないで自分自身に素直に生きていく……、ってことがテーマなんだそう。

で、B面は『微妙な気持ち』。タイトルはなんだかシックな雰囲気だけど、そんなことはありません。こちらも夏っぽくて、のびのびしてて、キュートなメロディーラインが魅力なのです。

税込の価格はCDが937円、シングルレコードとCTが各659円です。

交響曲 ソーサリアン



★CDが2,843円[税込]、CTが2,369円[税込]。
 ㊤キングレコード ㊤03-945-2122

大好評だった『交響曲 イース』に続き、ファルコムレーベル交響曲シリーズの第2弾『交響曲 ソーサリアン』がキングレコード(株)から発売されました。

壮大でアドベンチャラスなソーサリアンの魅力を、フルオーケストラの繊細で豊かなサウンドが唄うように再現してくれています！ソーサリアンを知らない人もぜひ聴いてほしいアルバムです。



千倉真理の

映画も大好き！

いつも冷静沈着、でき上がった男なんて、つまらない！
 なにかしらホットケナイ魅力あふれる男たちが好き！

メジャーリーグ

あの“ウォール街”でニューヨークの街を汗をフキフキ歩いていたチャーリー・シーンが、今度は刑務所あがりの野球選手に？“プラトーン”、“背信の日々”でシリアスな表情を



★近眼のピッチャー、眼鏡をかける
 と、陣内孝則みたい！ 現在公開中。

みせたトム・ペレンジャーが、女の子のキャッチャー役？

それが、本当なんです。チームは、アメリカンリーグに実在するクリーブランド・インディアンズ。もともと成績がさえないこのチームに、新しい女性オーナーが就任したのがコトの始まり。チームの人気を徹底的に落とし、本拠地をマイアミへ移そうという陰謀が企てられ、意図的にはみ出し者ばかりがこのチームに集められるわけです。ほかにも、キューバから亡命してきたブードゥー教徒や、足だけ速いモグリ選手などなど。

作家の安部譲二さんに「僕はこんな映画をとりたかった」と言わせた作品。ダメ男たちの、魅力がブンブン伝わってきます。

インディ・ジョーンズ 最後の聖戦

こちらも、夢中になると手におえない男たち。あきれかえるほどのお人好し。無鉄砲で、正義の味方の少年のような大人たちの冒険。

インディ・ジョーンズの3作目がついにやってきました！ このシリーズでは最後の作品かもしれないといわれているのですが、タイトルも“最後の聖戦(Last Crusade)”。

今回は、インディのお父さん役にショーン・コネリーが登場。ハリソン・フォードとのかけあいが絶妙。自然と作品全体に厚みができてしまうから、やっぱり名優さんの存在ってすごいんだなあ。



★7月8日より全国公開。お父さんに「ジュニア！」って呼ばれるのがイヤなインディ。ムキになります。

また、インディの少年時代の役をリバー・フェニックスがやってます。ロケも、ベニス、ヨルダンなどにわたるほか、ヘビさん、ネズミさん、サイさん、ライオンさんなど、相変わずサービス満点。

ヒトラーまで出てきます。これは絶対観に行かないとね。

MUSIC

GAME SOUND DECO



◆CDが2,627円[税込]、CTが2,359円[税込]。
 ©(株)ポニーキャニオン ☎03-221-3151

ポニーキャニオンのサイトロンレーベルから、データイストのゲームサウンドが今回初めてアルバムになりました。

この『GAME SOUND DECO』は、ゲームをテーマとした作品とはちがひ、最新のデータイストのサウンドにスポットをあててます。『ロボコップ』、『スタジアムヒーロー』など、人気者がいっぱい詰まったお得なアルバムだと思います。

CRASH



◆定価、CDが3,100円[税込]、CTが2,637円[税込]。©(株)ポリスター ☎03-406-8161

“Justy Nasty”っていう派手なロックンロールバンドを知ってますか？ デビュー当初から、そのあやしげなルックスとハードでパンキッシュなサウンドで、あっちこっちで話題を振りまいてちやってる彼らの実質的なデビューアルバム『CRASH』が、ポリスターから新発売！ 収録曲はすべて彼らのオリジナルなのです。きっとキミの心をクラッシュしてくれるぞっ。

VIDEO

刑事ニコ 法の死角



すけど、ここにもうひとリスゴイやつが登場した。この映画の主人公を演じるスティーブン・セーガ

アクションヒーローといえど、シルベスター・スタローンやアーノルド・シュワルツェネッガーを思い起こ

ルだ。合気道6段の腕前にして数多くの東洋武道のエキスパート、銃火器の専門家で射撃の腕は超一級。実際にもCIA特殊工作員をやったという経歴の持ち主なのだ。

彼が、ここでは正義感の強いシカゴ市警の刑事に扮して、CIAがらみの爆薬密輸事件に立ち向かうんだけど、もちろん見どころはそのアクション。スタさんやシュワちゃんがハデさをウリにするのに対

して、セーガのそれはあくまで優雅。無駄のない身のこなしで敵をバツバツと倒してゆくのだ。さすが、モノホンの武道家は動きがちがいます！

まっ、その分ちよいと地味かもしれないけど、カーアクションと銃撃戦がカバーしているのでハデ好みの人も楽しめる。セーガの流暢な日本語もかっこいいよん。



●発売/販売元
 ワーナー・ホーム・ビデオ
 ●発売中/100分/16,000円[税別]

俺がハマーだ！



リリースされてしまう！
 というわけで、これは日本語吹き替え版。アメリカじゃいまちふるわず、すぐに打ち切られちゃったらしいんだけど、日本じゃハマー刑事の声を吹き替えた羽佐間道夫のアドリブがモノをいってファンを獲得してしまったのだ。マギーこと、マグナム44をとことか

ちよいと前にテレビ東京で放映されて一部のモノ好きに大にウケた、トンでも刑事コメディがビデオ

まわずブツばなし、人のことなんがおかまいなしの荒唐無稽刑事のアホらしい活躍は、やっぱ日本語版じゃなくっちゃ、ね。

今回のビデオ化は各巻4話収録で3巻発売される。映画好きにはパロディーの要素で倍楽しめるよ。

●発売/販売元 TDKコア/TDK
 ●7月25日発売/各100分
 各14,800円[税別]



ミスター・ノース 風をはこんだ男



うに、人間ドラマでも優しく心を幸福にしてくれる要素がたくさん詰まっていればためらわずにファンタジーって呼びたくなる。

舞台は1926年のアメリカは富豪の街ニューボート。この地を訪れた青年ノース君が持ち前の明かるさと不思議な魅力、そして帯電しやすい体質で心や体を病んだ人々

“ファンタジー”っていうと、すぐSFっぽいものを連想しがちだけど、これは大きな間違い。この映画のよ

を治してゆくというお話だ。この過程がすくぶるさわやか。ノース君に“人のため”みたいな気負いがなければ、ますますさわやか。この作品を、心や体が疲れているときに観れば、キミもきっとノース君の力で幸福になれると思うよ。

●発売/販売元
 東北新社/バップ
 ●発売中/93分/13,900円[税別]



はいほー

このところベストセラー常連の村上春樹。彼の私生活を小気味よく描いたエッセイ集『はいほー』が文化出版局から発刊されました。

双子のガールフレンドを持つことが、彼の10年来の夢なんだとか。うーん、物書きってやっぱり発想がステキだ



●おもしろくて不思議なエッセイ集だ。900円[税込]。
◎文化出版局 ☎03 299 2542

と思いませんか? 千葉県タクシー・ドライバーの特徴を、実体験をもとに詳細にチェックしたり、行きつけの店の主人をあれこれ詮索してみたり、と彼の守備範囲の広さを感じ知らされる内容。あと、彼なりの貧乏論も興味をそそられます。

ハーメルンの笛を聴け

あるいじめられっ子の少年の死を発端として、次から次へと不可解な死亡事件や失踪事件が起こる。しかも、すべての事件には『ハーメルンの笛吹き男』から謎の予告状が……。犯人は誰? 犯人の真の目的は???

まるでテレビのサス



●深谷忠記著。味わい深い一冊です。1,500円[税込]。
◎中央公論社 ☎03-563-3566

ペンスドラマタッチで進んでいくんだけど、その根底には子供どうしの『いじめ』の問題が描かれていて、深く考えさせられる社会派推理小説なのです。

で、エンディングなんですけどね、これはもう思いっきり泣かせてくれます!

EVENT

アンデッドライン・フェア

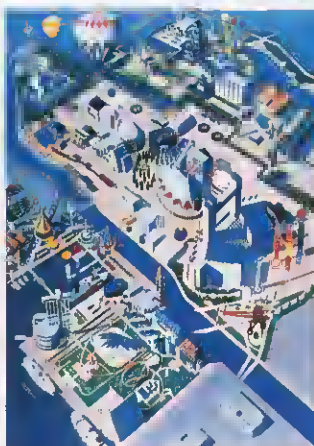
T&Eソフトが、夏の新作『アンデッドライン』の発売を記念して、新作発表とゲーム大会を下記の日程で開催します。ソフト開発の現場を撮った『メイキング・オブ・アンデッドライン』のビデオ上映、プレゼント付きゲーム大会など盛り沢山の内容。ぜひ参加してね。



●開催時間は午後1時から4時まで。入場無料。◎T&Eソフト ☎052-773-7770

関東地区	7月15日(土)	シントクエコー店 3F SP/パソコンフロア
	7月16日(日)	上新電機 J&P町田店 パソコン教室
中部地区	7月16日(日)	栄電社 テクノ大須 イベントコーナー
	7月22日(土)	上新電機 J&P大須店 イベント会場
九州地区	7月22日(土)	ベスト電器 大分パソコン館 4F パソコン教室
	7月23日(日)	ベスト電器 福岡本店 7F マルコポーロ
中国・四国地区	7月25日(火)	ダイイチ パソコン CITY広島 4F イベント会場
	7月26日(水)	ダイイチ パソコン CITY高松 1F イベントコーナー
近畿地区	7月29日(土)	上新電機 J&P メディアランド 6F パソコン教室
	7月30日(日)	上新電機 J&P さんのみやIぱん館 パソコン教室
東北地区	8月1日(火)	デンコードー Dac 仙台東口店
	8月3日(木)	デンコードー 八戸本店 Dac

世界デザイン博覧会



●名古屋城、白鳥、名古屋港の3会場。
◎総合情報案内サービス ☎052 683 0100

最近、物のデザインに対する関心が高まっていると思いませんか? 電気製品でもクルマでも、実用性はもちろんのこと、その形の美しさとか奇抜ななんかがとても脚光を浴びて、ような気がします。というわけで、博覧会ばやりの今年、名古屋では『世界デザイン博覧会』が開催されます。テーマは『ひと・夢・デザイン——都市が奏でるシンフォニー』。うーん、なんだか美しいなあ。デザインギャラリーや各種パビリオンなどのほか、ステージでのコンサートやイベントもいろいろ楽しめます。

●公開時間

7月15日(土)~7月20日(木)
会場 午前9時30分~午後6時00分
パビリオン 午前9時30分~午後5時30分

7月21日(金)~8月31日(木)
会場 午前9時30分~午後9時00分
パビリオン 午前9時30分~午後8時30分

9月1日(金)~11月26日(日)
会場 午前9時30分~午後6時00分
パビリオン 午前9時30分~午後5時30分

●会場

名古屋城会場(名古屋市中区本丸内)
白鳥会場(名古屋市中区大宮内)
名古屋港会場(名古屋港区港町内)

●普通入場料金(3会場セット券)

大人(満18歳以上) 2,800円
シルバー(満65歳以上) 2,000円
高校生(15歳以上18歳未満) 2,000円
小・中学生 1,400円
幼児(満4歳以上) 500円

※この他に、会場別入場券とハスポート券もあります。

VIDEO

Winning Run

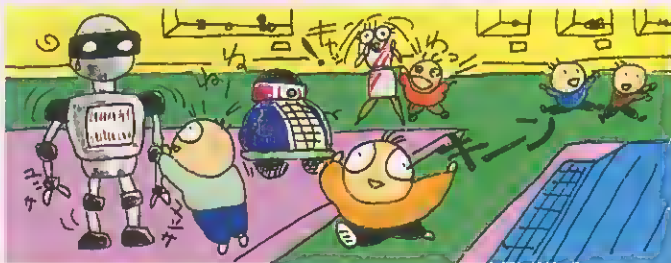
ゲーセンでおなじみのあの『Winning Run』のビデオが、7月21日にポニーキャニオンから新発売! ゲーセンに体感ゲームは数あれど、このWinning Runって、5速のギアを巧みに使わないとなかなかフィニッシュできない、かなり本格的なゲームだ



●カラー、20分、3,296円[税込]。◎ポニーキャニオン ☎03 221 3151

よね。

で、そのスリリングなドライビングを、キミんちの大きな(?)テレビ画面でバッチリ再現できちゃうビデオがこれなわけ。おまけにCD(2,500円[税込])とカセット(2,500円[税込])も同時発売。目と耳で楽しんじゃおう。



■ PRESENT ■

“スワンの涙”の主題歌もあるのだ



プレゼントコーナーおなじみのキングレコードさんが、『ジーザス』と『スタートレジャー』のCDをそれぞれ2名の方にプレゼント。ジーザスはすぎやまこういちのアレンジによるオーケストラ・サウンド

なのだ。あと、人気沸騰のテレビドラマ『スワンの涙』の主題歌『ひとりぼっちに帰らない』のシングルレコードを10名の方にプレゼント。歌っているのは仲村知夏ちゃんなのだよん。ほしいだろー。

♡ごめんなさい♡

先月号(MSXマガジン7月号)に、以下のような誤りがありました。

まず、NEW SOFTの13ページの記事のなかで『THEプロ野球 激突ベナントレース2』が2DD版、との記載がありますが、これはROM版の誤りでした。

次に、同じくNEW SOFTの18ページの記事のなかで『ライトニングバカス』の価格が6,000円(税別)、との記

載がありますが、これは5,900円(税込)の誤りでした。

以上の2点をここに訂正させていただきます。読者のみなさまおよび関係者のみなさまに大変ご迷惑をおかけいたしました。ほんとうにごめんなさい。

なお、当インフォメーションのコーナーでは、みなさまからの情報をお待ちしています。ドシドシお寄せください。

今月はソフトが2種類もあるのだ。しかも2つとも話題作！あとCDとレコードもふるってるぞ。締め切りは8月8日だ。

三つ目と田代、どっちにする？



ナツメから『三つ目がとおる』を3名の方に、HAL研究所から『田代まさしのプリンセスがいっぱい』を4名の方にプレゼントしてくれるというお話。今は亡き手塚治虫氏原作の、三つ目の少年が奇行を



繰り広げるアドベンチャーゲームにするか、売れっ子タレント田代まさしがお姫さまをコミカルに追いかける大冒険アクションゲームにするか。いやいや、これはとことん迷ってしまいますね。

♠プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー MSXマガジン編集部

インフォメーション プレゼント係 ○○希望

ついにベールを脱いだ『ファミスタ'89』の全貌

ファミコン通信

15号

絶賛発売中

特別定価340円

16・17合併号は
7月21日発売

■最新ゲーム徹底解剖
ウィロー/ドラゴンニンジャ
必殺道場破り/甲子園/囲
碁指南/究極ハリキリスト
ジアン/パーフェクトボウ
リング/ケルナグル



特別付録
MOTHER
攻略ガイドブック



パソコン選びに便利なハードウェア特集だ

LOGiN

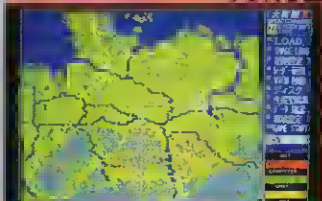
14号

発売中 特価 450円

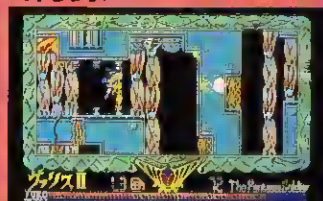
次から次へと新しいパソコンが発売される。で、どうせ買うなら、末ながくつきあえるやつを

選びたいものだよね。そこでキミにピッタリのパソコン選びをログインがおてつだいののだ!!

特別2大付録



大戦略Ⅲ
ウェポンシステム マニュアル



ヴァリスⅡ

苦勞するのは来週からにいたしましょう

MSX通信

Light
Side



M通
総力編集!

あまりポジギャラリー

編集部机の中には、ほらこんなに、
不用な写真が。今ここに、未公開の写
真を公開してしまうのだ。あの写真に
こんな歴史あり。あまりポジ。

われわれは、いちおうというか、
なんというか、プロの編集者であ
ります。プロの編集者、そしてプ
ロカメラマンは、写真を撮るとき
には、ポジのフィルムを使います。
普通、一般の人が写真を撮るとき
に使用するのが、ネガのフィルム。
つまりフィルム自体はネガつまり
反転してあって、印画紙にプリン
トして初めて写真に見えるという
ものでん。

その逆に、雑誌などで使うフィ
ルムは、ポジ。フィルムだけで、
完結してしまうフィルムなのです。
スライドフィルムという呼び方も
ありますですね。

それで、われわれは、写真のこ
とポジと呼んでしまうときがある
わけです。ポジポジ、ポーズポジ
ペンチで笹焼く、おーふたりさー
ん、ってね。そんな唄はさておき、

そのポジは、非常に大量に毎月毎
月消費されているのです。そうで
すね、その量は年間5万本! あ
うそです。でも、かなり多いので
す。特に取材かなんかに行ってし
まうと、大量にフィルムを消費す
るのです。なぜなら、取材に行っ
て写真の失敗は許されないから。
だから、常に余分に撮っておく
のが常識。そんな余分めのものと、
ちょっとしたちやめっ気で撮って
しまった写真たちを総称して、あ
まりポジと、とまあ、かように、
申しているわけでございます。

あー、疲れた。そんじゃあ、そ
のあまりポジたるもののほんのほ
んの一部を公開して、みんなで楽
しましましょう。この写真には、こ
んな想い出が、こんなエピソード
が……。ラランラン、ラランラ
ン。ギャラリー開催なのだ。



○バスにひかれる男

Mマガ編集部にはないのだが、お隣のログイン編集
部に属している、ステルス親父
こと、松本隆一。彼は、愚の骨
頂的行為をくり返しては、ひん
しゅくを買っている、三十男だ。
そういう彼を、バスによって、
磔死させようとしているところ。

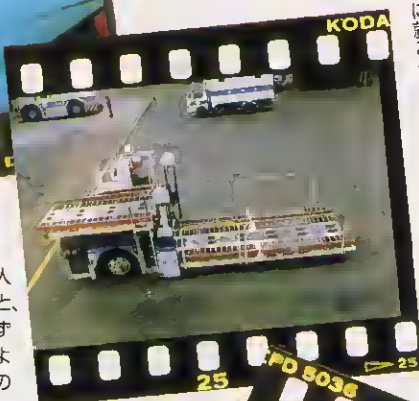
○ハイレグお姉ちゃん
これは、なにかのショウの取材に
行ったときのあまりポジである。親
しき仲にも礼儀あり、取材の中にも
娯楽あり、あーいえいえ、まあうら
く蔵しい取材の中にあって、こうい
うのがあっても、うがうがもくもく
しかし、ハイレグでありますことよ。



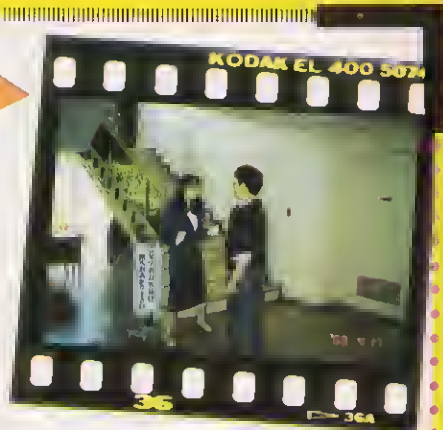


○美保里ちゃんご近影

ログイン編集部には金井哲夫という人物がいらっしゃる。遠くさかのぼると、このM通が生まれる背景に、少なからず影響をあたえてくださった人物。おたよりコーナーを書かせれば天下一品の彼のお子様こそ、この美保里ちゃんなのだ。



○はたらくじどうしゃ
羽田空港で。取材でどこかに行くときに、飛になにげなくシャッターを切った。これは、飛行機に貨物コンテナを積むための車両だな。こういう車を街で乗り回してみたいものだ。今度就職するならば、こんな車に乗れる職業に就こうかな。スチュワーデスさんもしるし。



○戦慄！ ガイド嬢の恐怖

あれ、また松本が出ている。まるで、夏の蚊みたいなやつだ。これも、3編集部合同慰安旅行のときのフォト。キリンシーグラムに見学に寄せてもらったとき、ただ松本が近づいただけで、ガイドさんは、身震いしながら、このように身をこめたのでありました。



○桜玉吉先生のお写真

これが、桜先生のお写真。東京の甲州街道で、ダイヤモンドブラックRX-7のカブリオレがふいふいっているのを見かけたら、もしかすると、こういう顔の人物が乗っているかもしれない。ほほほほほほほほほほ。



○上野動物園のかば

いい年こいてへーこいて、でも、たまにはいってみたいのが、動物園。てなことはおまへんか。必要に駆られて、ペンギンの写真を撮りに行ったときに、ついでに撮影してしまったかばくん。かばって、見るからにかばってという感じがして、すきなんだよなあ。



○カメラ目線のコンパさん

ギャルリーのトリを飾っていただくのは、やはりギャルということにさせていただきます。なんかのショーのコンパニオンさんでーす。横の頭部が写っているのは、だれでしょう。わかりません。でも、とりあえず、ギャルがかわいいというのは、わかります。



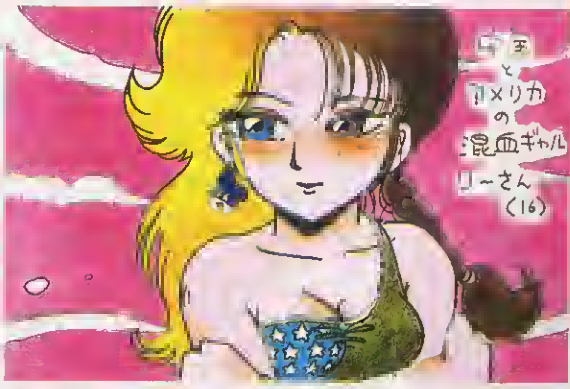
○眠る、前出の松本隆一

前出の松本隆一が、バスにひかれてダメージをうけ、これはこまったなあ、静かに休憩しているところ。というのは真っ赤なウツで、バカがただ疲れて眠りこけているだけ。いかにもオッサンという眠りこけたた。



○線路のある情景

これは、箱根かどこかにあったと記憶している鉄道公園でのワンショット。なかなかいいアングルだと思いますんですけど、どうでしょうか？ これ、実は実物大ではなくて、線路の幅が40センチくらいしかないミニチュア鉄道庭園での写真なのだ。



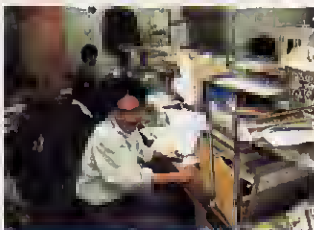
われわれとともに、働きまくりましょう

編集さん デザイナーさん いらっしやい

われわれは、Mマガです。人材を探しています。なぜなら、人材はなによりも、大切なものなのです。たとえば、そこにワープロがあったとします。そして、その横に、M通読者にはおなじみの、ワシントン小林豊丸がいたとします。そして、その上にバナナがぶらさげてあったとします。そして、そのワープロの横には木の箱が置いてあったとします。すると、ワシントンは、いつもおなかをすかしているの、つるされたバナナを食べようと、必死になることでしよう。しかし、そのままでは、手がとどかないので、バナナを手にするにはできません。

彼は、バカですが、つぎに、道具を使うことを考えるはずで。彼は、木の箱に乗っかってジャンプすることでしよう。で

もとどかないんですね。基礎体力というものがなくんですから。そこで、おそらく彼は、木の箱の上にワープロを置いて、その上にのぼって、バナナを取ろうとすることでしよう。ほらほら、そうすると、



■これが職場。いつものメンバーがいる。

取れましたね。よかったよかった、ワシントン小林豊丸クンに幸多からんことを願う！

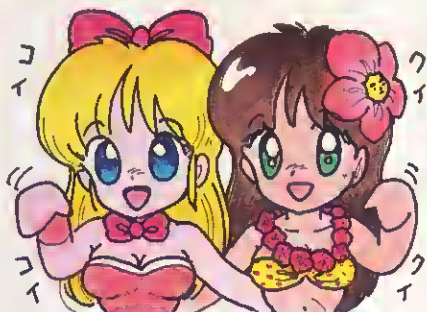
さて、われわれは、こんなく

明かるい職場

だらないたとえ話までしても、人材がほしいわけなのです。ね、人材にろくなものがいないと、ワープロもたかだか、踏み台くらいにしか、使われないのです。ですから、これからの時代は、人材ですよ、人材。ほんでね、Mマガは、この冗談みたいなページを大有効に活用して、あなた、そう、今このページをお読みの

あなたを探しているのです。雑誌編集の経験者の方、そしてエディトリアルデザインの経験者の方、われわれの扉を、ノックしてみませんか？ 待っています。

今回募集するのは、18歳以上の方に限ります。東京近郊にお住いの大学生さんのアルバイトさん、あるいは、今までに各種雑誌で編集経験がおりの方。デザイナーさんのほうは、同じく雑誌のデザインを手がけたことがある、経



なごやかな雰囲気

験者の方です。そんなわけで、おお、これはいい！ と考えられたあなたは、編集部あてに、履歴書をお送りください。あて先は、M通最後のページにあります。その住所の「編集さん(デザイナーさん)いらっしやい係」にまでお送りいただければけっこうです。折り返しこちらからご連絡いたします。どうかよろしくおねがいいたしますとともに、ともに、

いい仕事をいたそうじやありませんか！

なにに、M通に書いてあるんだから、これは冗談じゃないのかって？ そう思われちゃうと、心外だなあ。でもね、こういうコーナーのしゃれっ気がわかる人がいいなあ。



■キミも荒井清和のもと、ともにデザインしましょう。

マヌーな政治

なんなんだ、最近の政局は。キミの学校の政治経済の先生も、なんかぶつぶつ言っているのではないかな？ ほんと、毎日毎日新聞とかテレビのニュースを見るのが楽しみで、楽しみで。いやになっちゃうくらい、おもしろいわい。

でも、おもしろいといっても、そんなに客観的におもしろい、とは笑ってられないのが、ちとつらい。せいぜい、選挙権でもキミに発生したなら、ちゃんと投票して、今みたいにマヌーなことにはならないように、してみてくんなまし。

しかし、なんだな、政治って、なんのことやら、さっぱりわからんもんだなあ。中学校のとき、斎藤政治っていうやつがいたけど、そいつもわかんないやつだったし。そのころから、政治とはわからんものかと思っていんだけど、今になってますます加速度をもって、わからなくなってしまうと。でもね、これは、やはりいいことなのだ。なにがいいことかというと、わからんものかということがわかったということが、いいことなのだ。なんか、バカボンのパパみたいになってしまったけれど、

それでいいのだ。平穩無事のときには、よく見えないものが、いろいろとごちゃごちゃだと、その輪郭がよく見えてくるものなのだ。

ああ、なにげなく、マヌーな政治というタイトルを掲げてみたんだけど、なんか重たくなっちゃったなあ。

こんなことなら、マヌーな有閑マダムとかにしろとくのであった。反省をしている。わたしも、このように反省しているのだから、いろんな人も、もっと反省すればいいのではないかと考えている。これは詭弁であろうか。ケバンのはんべん、なんてな。



Dark Side アブMSX通信!!

夏になると、やはりクーラーが恋しくなる。除湿をする。すると、ベランダの室外機の細いホースから、水がちろちろ、驚くほど出てくる。それをずっと朝まで見ていたわたしは、やはり、アブでしょうか？ そうでしょうね。でも、ずっと海を見ていたいわ、なんていうのと、どちらがうのでしょうか？



(同じとこさがし)

じつは、このコーナーの常任イラストレーターの桜玉吉先生と、M通のバカのリーダー田中パンチとの間には、今、熱い火花がとびちっているのだ。別に、桜先生はエポナイト棒で、わたしがムートンなどの毛皮というわけではない。

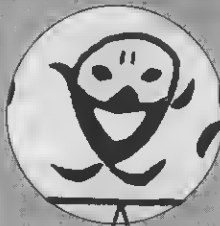
桜先生は、おもにファミコン通信に掲載されている『しあわせのかたち』のねたで、そして田中パンチはこのM通で、おたかい暴露合戦を展開しているわけ。

文字が勝つかイラストが勝つか、血で血を洗うこの戦国絵巻は、

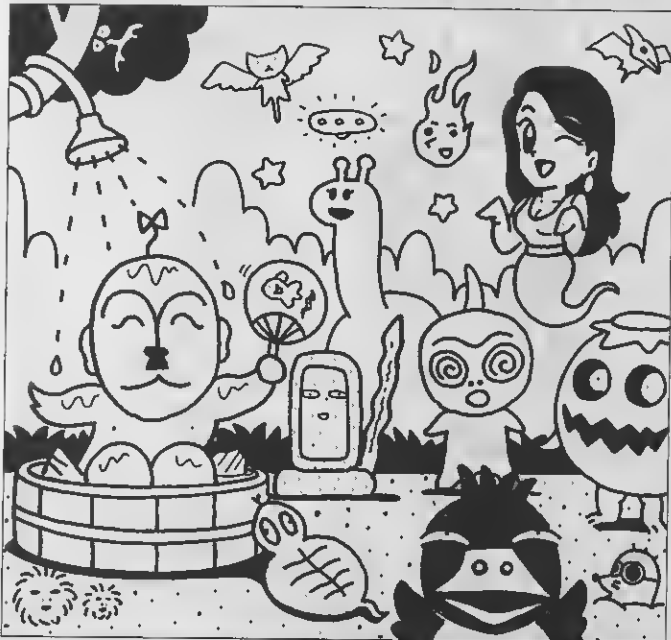
とどまるところをしらず、ついには家庭崩壊……なんてことになったら困りますので、やっばやめときましようよ。そりゃ田中は独身だからいいけど、桜先生は結婚されていていっしょでしょ？

そんなことはさておき、今月の同じとこさがしです。下部の2点のイラストのいろんな部分のなかで、同じところはどこでしょう？ わかった人はそのむねを官製はがきに書いて、同じとこさがし係まで送ってください。2名に図書券3,000円分進呈です！

先月の解答



小学校のころ、知能検査をさせられました。質の悪い紙にいろんな問題がいっぱい。決められた時間内に順番に解いていくパターンのものでしたね。日ごろのペーパーテストとはちがった感覚で、なんかパズルをしている感じてた。その、一連の問題の中に、図形認識、つまり、この形と同じものを以下のものから探し出せ、というタイプのものがあったような。ふと、思い出したです。さて、今月の正解者は、広島県の栗栖康徳さんと、大阪府の金丸奈保子さんでした。おめでと。図書券3,000円をお贈りいたします。その図書券で、変な本を買ってください。たとえば、水中の妖精とか、珍しい魚とか、そんな本はいかがでしょう。ほほほほほほ。



ROCKIN'Z

あれ、最初で最後のハズだった
"ROCKIN'Z"が、こーんなに縮
小されて、こんな場所に……。

ええ、じつはあのページで予告
した田中パンチの新曲についてな
んですが、架空バリバリOL出現



の噂をはじめとし、諸事情がありま
して、発表の時間が遅れている次第で
あります。え？ ハナっから信用し
ていなかったって？ 言っておきま
すけど、あーた、彼は本気ですよ。

現在、田中パンチは曲の構想を練
りまくっている最中でして、小耳に
はさんだ話によると、3部構成の組
曲になる予定だそうで、これだから
プログレの方は……。ま、来月はそ
の第1部「流浪のドナドナ」より、
イントロの最初の数小節分のリス
トを掲載する予定……はやっぱり未定。
どうしよう、来月までにイントロが
できなかつたら。プログレの人って
基本的に曲を作るのが遅いでしょう。
それに、曲も長いしね。おそらく、
田中パンチの曲も、30分以上になる
ことはほぼ間違いない。そして極め
つけは、変拍子の風！ 踊れるヤツ
は踊ってみやがれいっ。



★ジャケットはこんな感じかな、とも思
うけど、まだどーなるかはわからないの。
とりあえず、こんな出ましたけど。

で、ここだけの話なんですけどね、
最近、田中パンチの素行がおかしい
んですよ。毎日スーツ着てくるしね。
でもスーツにまでカラビナを装備し
ているっていうのはどういうわけ？
きっとあのカラビナに、彼の秘密が
隠されているのだ。いったい、田中
パンチになにが起きたのか！？

のんき+ふさん

第18974135回

松本



新企画誕生

脳みそ大爆発!!

軽い太陽、重い月！ ひよんな思いつきから生ま
れた、キミの脳みそを混乱させる怪コーナーやで。



ぎゃー、わー、ちゅどーん、脳み
そ大爆発だ。では、まず数え替え人
名から、発表する。

二存じのオスマン・サン
コンさん。かれは、本国ギニアで
は、たいへんなエリートなのである
そう。そんなサンコンさんを題材
にした、数え替え人名だ。「サンコン
さん、ヨンコンヨン、ゴコンゴ」あー
ら、サンコンさんが、**コンゴ**にな
ってしまった。「コン」を基準とした、
数え替え人名でしたあ。

さて、つぎに、音階替え人名とい
うのを試してみよう。この世の中
には**矢戸錠**という人がいらしゃ
るが、彼を題材に、音階替え人名の実
験をしてみよう。では、1音上げてみ
よう。すると、矢戸錠はなんと「ラ
シ錠」に変化(へんげ)する。1音あ

げてみたとなると、今度は、「ドドレ
錠」に。

またちがった例では、もーれつア
太郎などによく準レギュラーとして
登場するレレレのおじさんに焦点を
しぼって考えてみよう。**レレレ**
のおじさんを3音ほどあげてみると
「ファファファのおじさん」になる。そ
して、さらに、5音をあげた「ラララ
のおじさん」を酒場で仲間に加えた
とするならば、なんと「Dマイナーの
おじさん」ということになってしま
い、音階替えハーモニー人名という
新しいジャンルが誕生することにな
る。これはうれしい。

さらに発展して、音階替え地名と
いう区分でくざってみると、たとえ
ば、**ララミー牧場**は、驚くな
かれ「ドドソー牧場」になってしま

(3音あげた場合)。

まだほかにも、いろいろな複
合技があるかもしれないので、
みんなもいろいろ考えてみてね。

さて、ちょっと脳漿が頭蓋骨
の中を移動したところで、つぎのネ
タだ。つぎのネタは、重箱のスミを
つつきまわすほどの細かい情報、
知っていてもほとんど役に立たない、
でもなんとはなしにはおもしろい
という、「どうでもいい情報局」を誌面
展開してみよう。

以下を読んでなるほどと思った人
は、そういうふうな情報を送って
くるようにしてみましょう。

今月のキーワードは**480D**
だ。この480Dは、マクドナルドに
行ったときに必要なものだ。マク
ドナルドではシェークを販売して

いる。サンデーというのもあるが、
やはり夏はシェークだな。さて、
キミの行き慣れたマクドナルドの
店頭に立ってシェークのマシンを
見てみよう。ハンドルが4つつい
ているマシンこそが、テラー社
製の480Dそのものののだ。今度か
らは、マクドナルドにてりやきビ
ッグバーガーを買いにいくときに
は、「あ、ここのお店には480Dが
あるぞ、ラッキー」、なんていうふ
うに考えてもバチは当たらないと
思うぞ。

では、続きは次号でね。

純粋な おたより コーナー



じゃあ、こうしなさい。寝ないの。ずーっと起きてるの。極限状態までガマンしてると、ボーッと見えてくるんだ、ヘンな動物が。それはそれはショック！ そうなったら寝るの、100時間くらい。もう、交通事故の夢は見ないぞ。そのかわりその動物が……。

結局どうしようもない編集者

キ、キミがそんな人だったなんて……。か、書いてやる。おたよりに書いて全国のみんなにバレバレにしてやるからなー！

も うすぐ20歳になります。20歳になったら、いろんな事ができるので楽しみです。

(滋賀県 渡辺 真吾)

おもえば数年前、私にもそんな時期がありました。あれもやりたい、これもやりたい、と期待に胸をふくらませ、未知の世界にドキドキしたものです。しかし、そのほとんどを経験しつくしてしまった今となっては、いったい何を楽しみにして生きていけばいいのやら。おっと、楽しい未来が待っている若者の前でこんなことを言っちゃあならねえ。許してくんな。

ところで、いったいキミは何を期待しているのかな？ あれのことか？ それともあっちの話？ まあ、どっちにしろ、あんまり期待通りにいくとは思わないでおこう。人生って、そういうものだ。

でも、タバコや酒以外のものだったら、たいがいのことは20歳前でもできるぞ。ん？ おお、そうか。タバコや酒のことを言っていたのか、キミは。おじさん、よけいな心配しちゃったなあ。

経験豊富な編集者

今 弟がテレビを観ているが、NHKの教育である。どうやら数学のなにやら、らしい。そして、笑っていた。外は静かに雨が降っていた。(宮城県 高野 明寿)

わーっはっは。ヘタクソな日

本語！ あいや失礼。当編集部で丁稚奉公(うそ。とはいきれぬ)しているロンドン小林改めワシントン豊丸と同じくらいヘタクソ。でも、もしこの文章が計算されたものなら、たいしたもんだみのもんだ(アリガチ)。ぜひ編集部にきてアルバイトしていただきたい。えっ、まだ13歳？ じゃあダメだ。労働の基本がどーのとかいう法律にヒッカかるから。よくわかんないけど。私バカだから。

で、そのワシントン豊丸は今なにをしてるかという、私の買ってきたCDを聴きながら、バカみたいに頭を左右に振ってます、仕事しないで。ちなみに彼が聴いてるのは、UNICORNというバンドだ。英語で書くところだがチミたちには難し過ぎるので、マサチューセッツ工科大学を卒業した(超うそ)私が和訳してやろう。ありがたく思いたまへ。……うーん。きっとウニとウモロコシのことだな。

英語はおろか、日本語すら満足に使えない、まったくダメな編集者

私 はバンドをやってます。でも、練習は1年前にやったきりです。みんなは大マジメですが、プロになれるでしょうか？

(東京都 眞輪 由華)

そ、そんなこと、私の口からは言えませんが。傷つけないし、ウソもつきたくない。あ、もう言いたいことわかった

った？ そりゃ、お見事！ もしかして、1年かけて、みっちり個人練習をすることになってたりして。え、やっぱりそう？ じゃないかと思ってたんだ。1オクターブしか声が出ないボーカルとか、2分で足つっちゃうドラマーとか、そんなのばっかりじゃねえ。きっとみんな大マジメに個人練習してるに違いない。今度集まったときには、テクニク至上主義のバンドに生まれ変わって、そして……と、夢は限りなく広がる。

夢と希望を与える編集者

ぼ くの前で交通事故がおこった。ぼくは目に目撃してしまった。その日から、毎日その交通事故の夢を見るようになった。どうしよう。

(広島県 黒田 和宏)

どうしようって……どうしようか。うーん、私にはどうしようもないので、どうもしないでおこう。

どうしようもない編集者

あ、こんないかげんなことではいけないよね。もっと真剣に答えなきゃ。交通事故より、もっとショッキングなことを目撃してしまえば解決なんだけど。だけど、毎日のようにショッキングなことが起きてたらどうなる？ そりゃ心臓が強くなるか……。

心 臓がゆい。

(神奈川県 有吉 亮)

アルカイックロリロリ学習まんが
こよみちゃん危機一発！

7月号のつづき さくらたまみ



ちなみにこの人14才こよみちゃんだ

このページでキミも、どんどんオトナ

ワザヤ

早く引っ越したいがお金がない2ページ

情けない話だが、私は飛行機というものに乗ったことがないのだよ。が、じつは近々海外旅行に行こうと思ってる。いいだろう。場所は、最近人気があるバリだ。やっぱバリでしょー。フランスの首都だし。

Mマガ



内部事情

番外編

●そんな大げさな……

首周 今月はゲストを呼んであります。といっても大した人じゃないんですけどね、ほんとは。

桃栗 Mマガの兄弟誌、ログインの将来有望(かも)とされている、若手アルバイターであるひできちとハニーです。こんちわー。

ハニー こんにちは。

ひできち ちーす。

首周 まあ、ふたりについては説明しません。ムダだから。とりあえず右下の写真を見て、こういうヤツだな、と思うくらいで。

桃栗 ところであたし、今恋について悩めるの。人を好きになるっていうのは、罪なことなのかな。

ハニー 今回の話題は、「恋」にしましょう。

ひできち じゃあ、まずは悩みがある人から。

桃栗 ハイ! あたしって、好き

になっちゃうと、とことん好きになっちゃって、追いかけてばかりで、たまには追いかけてもらいたいと思ってるくせに、あたしのほうが、先に追いかけてちゃうの。

首周 おれPCエンジン買う!

ひできち どうにもこうにもポイントが低いなあ。ちゃんと話の続きしてよ。ハニーはこんなとき、どうしたらいいと思う?

ハニー どうしたらいいんだろうねえ。うーん、信じるしかないんじゃないの、やっぱり。

首周 来週ポンちゃんが帰ってくるよ! うーん待ちきれない!

ひできち もう、ちゃんと悩みを聞いてあげなきゃかわいそうじゃない。まったくこの男は。

首周 冷たい甘いものが食べたいなあ。こう、なんていうか。

桃栗 おれもおれも!

ハニー 鍋焼きうどん。

ひできち ……あのねー。

首周 だから、あれだよ。悩みをみんなで真面目に考えて解決したら食べに行こうよ。

ハニー じゃあ、ほかにだれか悩める人、いる?

首周 俺はもう解決したから。

ひできち ホント?

首周 も、もういいよ。ったく。それより桃栗の悩みを考えてやってはどう?

桃栗 あたしが子どもなのかなあ。

首周 でしょうね。

ハニー 胸、デカイよね。いくつくらい?

桃栗 2メートル80。それが今、張り裂けそうなのよ。

ハニー きゃー、ポインちゃん(死語)。

首周 牛だよそれじゃ。

ひできち いいコなのに、なんで相手に気持ちが届かないんだろ?

桃栗 困るじゃない、そんなこと言わないでよ。やめようぜ、こんなシケた話。やめだやめだ。

ひできち じゃ、今回はこのへんで。それではさようなら。

首周 支離滅裂だよ、今月は。来月もきつとこのメンバーで、ちゃんとしたこと話し合いますから。

ハニー (急いでトイレへ直行)

首周 さーと、終わろうかな。あれー? これって文字数少ないよ。あのバカひできち!

ハニー (手を拭きながら戻ってきて) そういえば旅行って、どうなっちゃったんだ、セニョール。

首周 じゃ、それは来月に話そう。

ハニー もう胃ボロボロよん。

明星 (うそ)



●ひできちとハニーを迎えてのスナップ写真。桃栗の顔もMマガ誌上で初め目見えた。首周はラーメンと同じ顔をしている。



●この4人が揃うと、ロクなことがない。けっこうどうしようもないビーブルだ。

今月の
一口メモ

●私の父は今年で56歳になります。ゴルフ、カラオケ、カメラと多趣味な彼ですが、最近MSXでゲームに夢中になっていきます。9月が誕生日なので、Mマガメール送ってください。てはいながら、ならいば(桃栗子 助産婦)

第1回

(にっこりかしんない)

MSXよ! 主催落書き大賞募集だー

(長い)

ようやくそのペールを脱ぎました。『第1回落書き大賞』です。これはよくあるイラスト関係の賞とは違い、「落書き」という、イラストの原点に戻り、流行や一般の概念にとらわれることのない、もちろんよくある「賞」にある堅苦しさのない、そんなイラスト、いわゆる「落書き」的な感性の発掘を目的としたイベントです。

●審査委員

荒井清和、今井美保、ガスコン金矢、首周クラブシ、桜沢エリカ、桃栗多希子(50音順)の6人です。

各賞と賞品

●落書き大賞(1名)……ご希望のMSX用ゲームソフトおよびMSX関

連ハードウェア総額5万円分

●審査委員特別賞(3名)……ご希望のMSX用ゲームソフト1万円分

●佳作(10名)……MSXマガジン特製テレカとステッカーのセットと決まりました。

応募するかたは、右の募集要項を必ず守ってご応募してください。優れた作品でも、募集要項にそぐわない点があった場合、審査の対象外となりますので、あらかじめご了承ください。

好きこそ物の上手なれです。考える前にまず行動です。あなたの感性をぶつけてみてはどうでしょうか? たくさんのご応募、お待ちしております。

募集要項

応募資格

国籍、性別、年齢はもとより、プロ、アマすら問いません。ただし、今までどこにも出展したことのないオリジナル作品に限ります。早い話がだれでも応募できるということなんです。

応募方法

必ず官製はがきでご応募してください。形式はイラストでも4コマ漫画でもかまいません。ただし、作品はモノクロに限らせていただきます。また、はがきの表には住所、氏名、年齢、職業、電話番号も必ず明記してください。

募集期間

1989年12月末日の消印分までとします。

宛て先

〒107-24

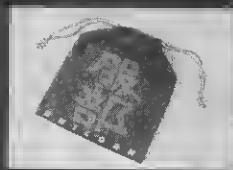
東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー MSXマガジン編集部

MSXよ! イラスト大賞一係

独断と偏見の音楽コーナー



★世界初のさんちゅく袋付きCDだ やってくれるぜい!

あえて理由には触れないが、ちょっとスペースがまわってしまいました。というわけで最近気になるバンドを紹介いたします。

第1回目の今月は(連載化決定か?)、若いヤング(あたりまえだ)に人気急上昇のグループ、ユニコーンを取り上げたい。パッと聴いてみると、近ごろよくあるノリッぽい印象だが、よく聴いてみると、かなりオリジナリティーが強い。もうスペースがないけど私はおすすすめだ! 今月は彼らの最新アルバム「服部」をプレゼントしちゃう。応募すれ。



今月の西峰子

いやー、今さー、なにをプレゼントしようかなと悩んでるんですよ。とかいってるうちに決まりました。今月は菅沢美佐子のサイン入り生写真を5名様にあげちゃおう。えっとね、という写真かという、菅沢が昨年ハワイに行ったときの大胆水着ショットなんだー、これが。うそです。本当は私が菅沢を隠し撮りした、とても恥ずかしい、うそ。じつは以前MSXよ!用に撮影した、モノクロ写真なんです、これはマジ。彼女はプレゼントにすると言い張ってましたけど、書いてしまえばこっちのモンです。キミの虫垂の有無を明記して送ってくれソフトウェア工房(マニア向け)。

デザインの心は母心
押せば命の泉アキ

とて若人(わこうとと読む 若人あき、じゃないよ)の諸君はこのコーナーのタイトルが一体何をイミしているのか、まるっきり理解不能であろう、と思うので、このへんでちょっと解説でもしようかなとおもった次第でございます。まず、全体的なフォームを説明します。浪越トクシフという指圧屋のエライおっちゃんがいちしゃいまして、彼のキャッチフレーズが「指圧の心は母心、押せば命の泉わく」という。このときに両手の親指をつき出して言うのかポイントね。泉アキという人はその昔、林寛子と一緒に月見草でヤセて一世をアビしたホッチャリ型のお姉さ(つづめ)

今月のお休み
天使のGペン おやつ時間

申しわけないんだけど、上記のコーナーはお休みします。まあ、人気コーナーである天使のGペンを休みにするのはちょっとツライのですが、来月はちゃんどありますのでがんばってくださいませ。でね、おやつ時間はさー、あんまり人気もないし、やめちゃうかなーと思ってるんですよ、じつは。きっと来月号あたりにはまた違うコーナーが始まるんじゃないかな。なんかやってほしいコーナーとかあれば、送ってね。たのむぜいビー! (ノリが古い)



海水パンソのヒモをほどくと爪が痛い

どうにもこうにも忙しい昨今である。まだ撮影もドッサリ残ってるし、原稿だって腐るほどある。おまけにイラストもまだ全部描いてない。『愛しのポンコちゃん』のフィニッシュもあれば、次の漫画の原案も考えなければならぬ。おまけに浮かんだゲームのアイデアのプログラミングしたいし、それを実験的にボードゲーム化して

みよう、なんて思ってもいるのである。洗濯もたまってるし、お部屋の掃除もしたい、燃えないゴミも始末したい。でも、な一人にもやる気がしない。人生いろいろあるもんで、このやるせない気持ちを誰かにぶちまけたい。だから早

よろい!
あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

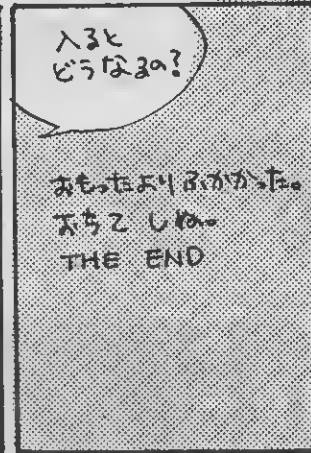
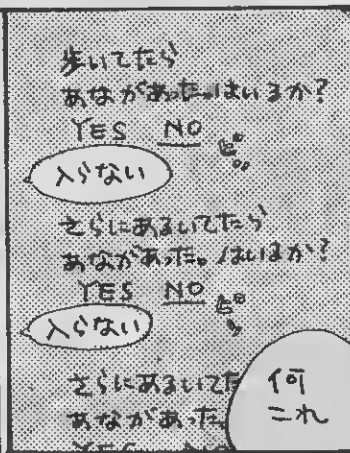
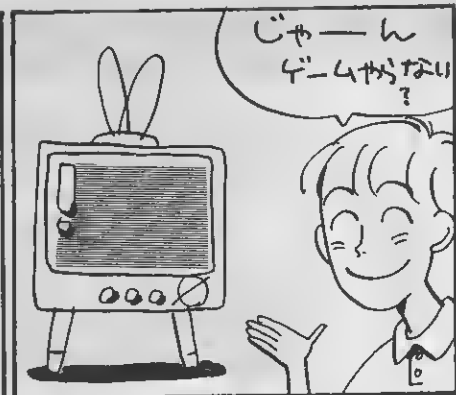
スリーエフ南青山ビル (株)アスキー

MSXマガジン編集部 MSXよ! おしり係

ポンちゃんがー晩で描いた『愛しのポンコちゃん』も読めー



大泉滉はサルバドル・ダリに似ているけど、兄弟ではないんだ。カン違いするなよ!!

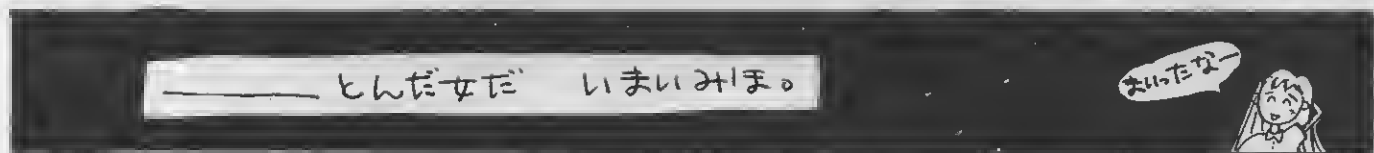


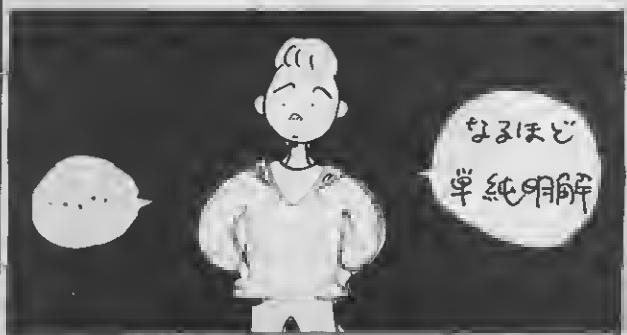
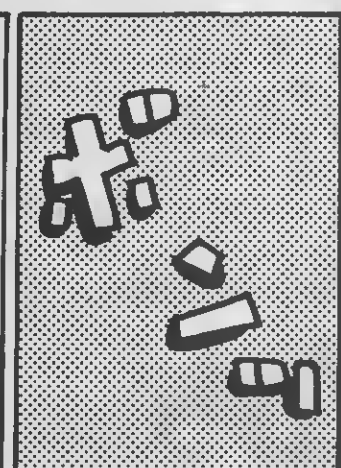
愛しのポンコちゃん

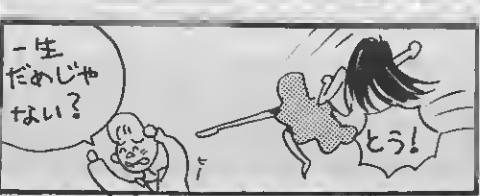
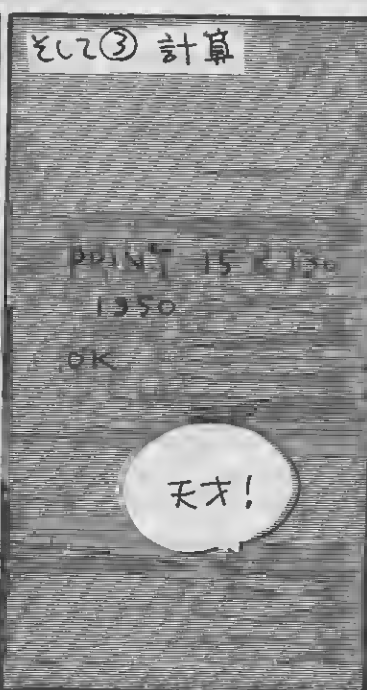
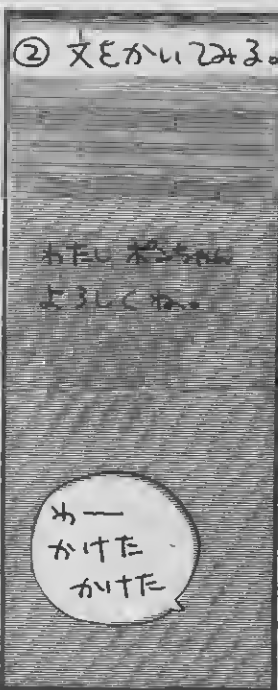
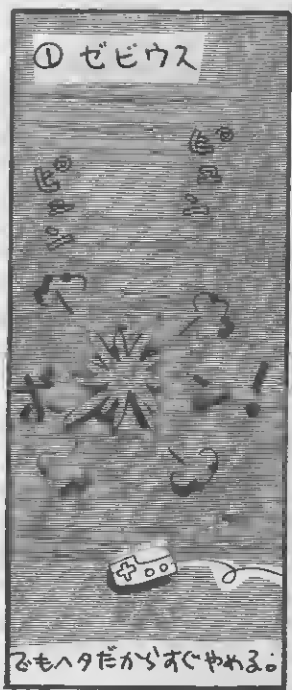
アメリカかぶれの
今井美保

32QEH-A-OKL
長田 ツク











今月はみなさんの質問にお答えしますよ! ハードウェア事始め

杉谷成一

このコーナーに質問のはかきがたくさん送られてきています。そこで今回は、それらにお答えして製作上の要点を解説することになります。

回路図に使われる記号

表1に挙げたものがデジタル回路の回路図に使われるMIL論理記号です。各記号の動作に関しては専門の解説書がありますので、そちらを参照してください。

回路図は配線図というよりは、回路の動作理論を表わしているといえます。ですから、部品の配置や配線に関しては、自分で考えなければいけません。たいていの場合、ピン番号が回路図に載ってい

ますので、その番号を見ながら配線すればいいのですが、本当はピン配置やそのICの動作を理解しているほうが、回路図に間違いがあったときあわてなくて済みます。

ICのピン配置や規格については、CQ出版社から発売されている、『最新TTL IC規格表』、『最新CMOS IC規格表』に載っています。これらの本は、製作を行なううえでぜひ揃えておいてほしいものです。

表1 MIL 論理記号

種類	NOT	AND	NAND	OR	NOR
記号	入力 出力 	入力 出力 	入力 出力 	入力 出力 	入力 出力

回路図の見方

つぎに簡単に、回路図の見方とデジタル回路の回路図に特有の書き方について説明しましょう。

図1の(a)のように、線が交差していて、その交差部分が黒丸になっている場合は、接続することを表わします。図1の(b)や図1の(c)の場合は接続ではありません。

デジタル回路の場合、それぞれのICには必ず、電源(+と-)を接続しなければなりません。しかしすべてのICに対して電源の線を書く、と、線がゴチャゴチャしてとても見にくくなってしまいます。回路図上では、TTLなどの基本的な

ICへの電源の線は、省略されるのが普通です。電源の接続を明示する場合や、ゲートの入力ピンを5VやGNDに接続する場合は、図2のように表現します。

結線する箇所が多くなり、限られた場所の中にたくさんの線を書いていくと、平行に引かれる線や交差する線が重なって、間違えの可能性がでてきます。そこで、ICからICへの配線などで、接続先が明確な線を何本かまとめて記載する場合があります。その場合の書き方と実際のつなぎ方の例を図3に示しておきます。

図1 回路図中の配線の接続

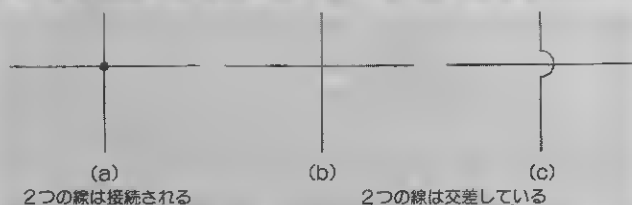
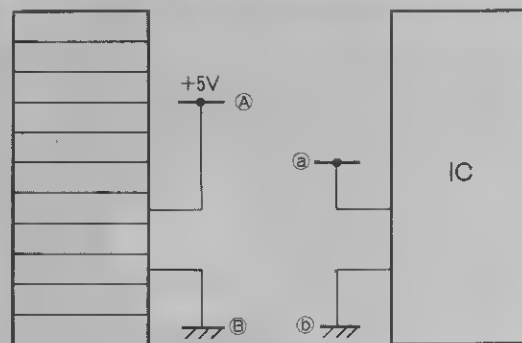


図2 電源やGNDどうしの接続



バイパスコンデンサーを付ける

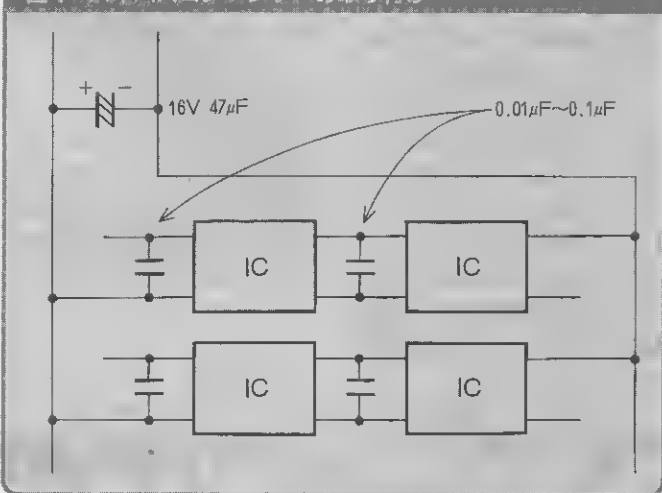
電源と同じように、省略されることが多いのがバイパスコンデンサー(以下パスコンと略す)です。パスコンは回路をノイズから守ったり、電源の供給を補い、安定動作させるためにたいへん重要です。回路図に載っていないくても、必ず付けるようにしてください。

パスコンの配線は、図4のようにするのが普通です。電源にもっとも近い部分には、電解コンデンサー(タンタルコンデンサーでも

可)をつけます。容量はとくに決まりはありませんが、たいいての場合、耐圧16Vの47 μ Fで十分です。ICには、0.01 μ F~0.1 μ F程度のセラミックコンデンサーを付けます。ICの電源ピンとグランドピンになるべく近いところに入れるのが基本です。

パスコンはTTL IC 1個につき1個ずつ入れるのが理想的ですが、普通は2個~5個につき1個の割合で付ければ大丈夫です。

図4 バイパスコンデンサーの取り付け



製作の進め方

実際の製作のステップを順を追って説明していきましょう。

- ①回路図とICのゲート配置、バランス、基板の大きさなどを考慮して、配線ができるだけ短くなるように部品配置を決める。
- ②上で決めた部品配置に従って、実際に実体配線図を書き起こす。慣れないうちは、裏側から見たときの実体配線図も作るとよい。
- ③0.5ミリくらいのスズメッキ線で、基板に電源ラインを配線する。
- ④ICを基板に配置し、GNDピン、Vccピンの順にハンダ付けして、

ICを基板に固定してしまう。そのあと、電源をICと接続する。同時に、パスコンも取り付ける。

- ⑤配線図と回路図を見ながら、一本一本配線していく。一本配線するたびに、間違っていないか必ず確認する。配線用の線材には、ジュンフロン線や耐熱電子ワイヤーなどの単心の被覆線がよい。
- ⑥全部配線し終わったら、正しく配線できているかももう一度確認する。スロットに直接差すような物の場合は、コネクタ部分の配線をよく確認しないと、MSX

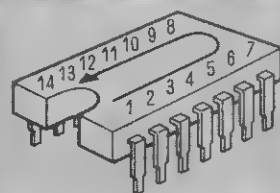
ICの足の番号は?

ICのピンの番号は、図5のような順で付けるようになっています。切りかきや、丸い小さい穴があるほうを左側に見たとき、手前左側ピンから、時計と反対回りに番号が付けられています。これは、TTLのような小さいICも、40ピンの大きなICも同じです。

ICの使わないピンの処理をどうしたらよいかという質問がありました。普通は、使っていないゲートの入力端子は、すべてグランド

と接続するようにしますが、とくに指定のない場合は、そのまま解放にしておいても大丈夫です。

図5 ICのピン番号



部品の揃え方

地方に住んでいる方で、近くにパーツ屋がないという場合は、通信販売をしてくれるお店があります。たとえば、CQ出版社から出ている『トランジスタ技術』などに、いつも何件か広告が出ています。

部品を買うとき、本に掲載されている型番とちょっと違うものだけけど、それしかないという場合が少なからずあると思います。出

来るだけ同じものを揃えたほうが無難ですが、問題のないものもあります。たとえば、'89年2月号のビデオスキャナーならば、TTLはすべて、74ALS~を使うように書いていますが、74LS~でも動きます。また反対に、74LS~を使うように指定してある場合でも、74ALS~を使用することができます。お店の方と相談してみてください。

本体を壊してしまう可能性もあるので注意すること。

- ⑦MSX本体にセットして、電源を入れてみる。もし、画面にMSXのロゴが表示されなかったり、BASICが立ち上がらなかったりしたときは、すぐに電源を切って、もう一度配線を確認する。
- ⑧実際に作動させてみて、所定の動作をするかどうか確かめる。もしも動作が変ならば、もう一度配線(またはソフト)を確認する。そして、動作を確認したら完成ということになる。

だいたい以上ですが、人によっていろいろやり方がありますから、

各自の方法で製作すればいいのです。電源の配線さえ間違っていなければ、配線が少しぐらい違っていても、ICが壊れてしまうことはほとんどありません。最初に電源を配線してしまっ、確認することをお勧めします。

また、最近のICはほとんど頑丈になっていますので、よほどのことがないと壊れたりしません。うまく作動しないときは、配線か、ハンダ付けを確認してください。

プリント基板のパターンが掲載されている場合は、それをもとにプリント基板を作って使うのもいいでしょう。

おたより
待ってます

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株アスキー MSXマガジン編集部
ハードウェア事始め係

鹿野司の

人工知能うんちく話

第6回 人工知能用言語の巻



世界中の人がそれぞれの国の言葉をしゃべるように、コンピュータのプログラムを記述する言語もたくさんあるみたい。それでは、人工知能のプログラムに適した言語とは、どんなものなんだろうか？今回は、そのへんの話小鹿先生に伺ってみることにしましょう。

人工知能を記述するプログラミング言語

気のせいかもしれないけど、人工知能の研究っていうと、どうも人間の脳の研究と深い関係がある分野だと思っている人が多いみたいなんだよね。少なくとも雑誌なんかでは、一般誌はもとより、コンピュータ雑誌や、けっこう水準の高い科学専門誌なんかでも、そういう混乱がある。もっとも、神経生理のプロの研究者の中にも、神経の研究は人工知能と関係があるって明言している人もいるからしょうがないのかもしれないけど、このふたつは厳密にいうとまったく違うものなんだよね。

まあ、確かに思考する機械は作れるかという問題と神経生理学とは、1960年代初頭以前の研究の黎明期のころには結びつきがあったことは事実だ。

たとえば、最初に知能を機械に移植できるのではないかという可能性を示したのは、マカロックという神経生理学者とピッツという数学者のコンビだったし、最近はやりのニューラル・ネットワークの祖先にあたるパーセプトロンというのも、'60年代の初頭に研究されたものだ(もっとも、最近のニューラル・ネットワークは、じつは神経生理学とはあまり関係ない。

この分野の基本的な考え方は、人間の知能は神経の回路で作られているようだから、電気回路で同じようなものを作れば、知的な働きを持つかもしれないっていうもので、ようするにアナログ的な関係しかないんだよね。

だけど、人工知能という言葉が初めて使われるようになった1950年代の中ごろから、脳と知能はまったく別物だということが認識されはじめたんだよね。

人工知能研究のいちばん素敵で、ぐっとくる哲学というのは、知能はハードウェアでなく、ソフトウェアの産物なんだ、ということだ。さらには人工知能とは、知的な振る舞いをしさえすれば、人間とか生き物の脳の生理とは無関係でもいいんじゃないか、という割り切った考え方なんだよね。

もちろん、こんなソフトウェアを無から考え出すのは非常に難しいから、ヒントとして人間の思考のソフトウェアを研究する分野が考えられる。それが認知心理学とか、認識情報処理という分野で、まあいってみれば、人工知能と呼ぶにはどんな仕様を満たす必要があるのか決める分野ってわけだ。

また、いくら知能がソフトウェアだと開き直ったとしても、その研究をするのは人間だから、実行速度があんまり遅いと、研究のし

ようがない。人間の思考は、部分的に並列処理をしているようだから、そういう部分を取り入れたハードウェアを作って、す速く知能ソフトウェアを実行させてみたくなる。こんなハードウェアのアプローチが非ノイマン型コンピュータなどの研究ってわけだ。

まあ、なにはともあれ、人工知能という言葉で表現される分野は、基本的に純ソフトウェア的な研究だと思っていいだろう。

そうなると、この人工知能のソ

フトウェアをプログラムするためのプログラム言語も必要になってくる。

プログラミング言語というには、まあ誰でも知っていると思うけど、ものすごくたくさん種類がある。

一説によると、マイナーなものをあわせると研究者の数よりもたくさん種類があるって言われているくらいだ。

なんでこんなに種類が多いのかというと、ひとつの言語というのは、ひとつの哲学を表わすものだ



からなんだよね。

たとえば、エスキモーの言葉には、ただ雪が降るって言うことを言うだけでも、何十もの表現方法があるんだそう。おそらく、エスキモーにとっては、日本人にはたいした違いとは思えないような雪の降り方の差を見分けることが生活の中で非常に重要な意味を持ってくるんだろう。

エスキモーの文化には、雪の降り方に非常にこだわる哲学があるから、それを表現しやすい言葉があるわけだ。もし、エスキモーの言う雪の降り方を日本語で表現するとしたら、まったく不可能ではないにしても、非常にややこしい表現を使わなければならないだろうし、結果的に表現されたものもニュアンス的にずれが残るんじゃないかと思う。

似たような問題に、アメリカ人は肩がこらないってのが。ようするに、英語には肩がこるという表現がないから、アメリカ人は肩がこらないんだけど、日本にしばらく住んだりして肩がこるという表現を覚えると、肩がこるようになるんだそうだ。

こういう感じで、言葉の違いっていうのは、デキゴトさえ規定してしまう部分がある。

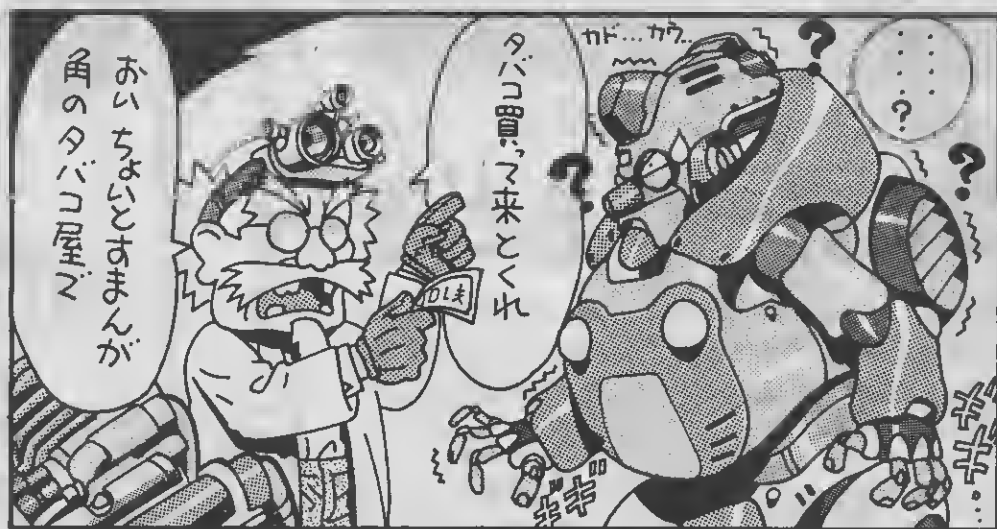
だから、新しい言葉を創造するということは、自分の哲学を表現するということだし、新しい世界を作るということと同じなわけだ。

野心的な研究者なら、こんな研究者冥利につくことをやらないわけがないよね。

とはいっても、人間の考え方でのはそんなに極端に違うわけではないので、その言語もいくつかのカテゴリーに分類できる。

コンピュータのプログラミング言語のいちばん最初の形としては、機械語とかアセンブリ言語っていうのがあるよね。

これは、コンピュータの動作の仕組みを直接反映した言葉で、コンピュータのハードウェアをきめ



細かくコントロールするという点では最高の言語なんだよね。だけど、これは人間が普通コンピュータにやらせたい仕事とは、まったく無関係な言葉の体系でもある。

たとえば、科学技術計算をしたり、データ整理をすること、コンピュータのハードウェアの仕組みというのはまったく関係がないものだ。だから、そういう仕事をさせるためには、いちいちコンピュータの仕組みを意識しなければならぬ機械語やアセンブリ言語は、あまり向いていないことになる。やりたい仕事とは、まったく違ったことを考えながらプログラムを作らなければいけないので、頭が混乱しちゃうんだよね。

そこで、計算とかデータ整理に向いた言葉として、手続き型言語という一連の言語が作られたわけだ。たとえば、FORTRANとか、BASICとかPASCALとかCなんてのは、ぜんぶこういう手続き型言語というカテゴリーに分類される。

このタイプの言葉の特徴は、やらせたい仕事の手順を徹底して細かく記述するということなんだよね。まずこの仕事をやって、次にこれをやってという順番を手続きとしてきちんと書いてやるわけで、何をやらせたいかははっきりわかっていれば、これほど確実なことは

ない。ただ欠点としては、お役所に提出する書類の作成と同じで、本当にちょっとした記載ミスや、記載もれでも受け付けてもらえないってことがあるわけだ。また、人間というのは基本的に、これから何をやるかという手続きをそれほど厳密に考えずに物事を始めるもんだから、手続き型言語では仕様作成レベルでのバグがつきまとうんだよね。

さて、人工知能用言語の場合だけど、これも知能というものを表現するのに、あまりにも知能とかけ離れた言語を使ったのでは、研究者の頭が混乱しちゃうところがある。だから、知能ってものはこういうもんじゃないかというモデルを考えて、それを表わしやすく作ったものが人工知能用言語ってわけだ。

そのひとつのタイプにLISPに代表される関数型言語がある。これは、もともと人工知能とは関係のないところから発想されたものなんだけど、手続き型言語よりはマシだというんで、アメリカを中心に人工知能研究で古くから使われてきた言語なんだよね。

この基本的な哲学は、世の中すべて関数なのよ、ってものだ。ようするに人間でもなんでも、データを入力すれば、何か結果を出す。

それは、人間知能という関数がデータを評価して、結果を出力すると考えるわけだ。もちろん、知能関数はすごく複雑なものだけど、それはもっと簡単な関数の組み合わせでできていると考えるわけ。

人工知能用言語の代表にはもうひとつ、論理型言語というのがある。これは第5世代コンピュータ計画で一躍脚光をあびた、PROLOGに代表される言語で、知能というのは論理によって表現できるという哲学を表わしたものだ。

つまり、このタイプの言語では知能ってのは、ようするに三段論法をどんどん積み重ねて、ものすごく複雑にしたものって考えているんだよね。だから、この言語は三段論法を簡単に記述できるし、これを非常に高速に実行できるように工夫されている。

ただ、弱点としては、データに矛盾があると困ってしまうということと、漠然とした曖昧な情報を表現しようとする、ものすごくデータが増えてしまうということがあるんだよね。そういう意味では、これも知能というものを表現するための究極の言語ってわけではないのかもしれない。だけど、少なくとも従来の言語よりは、知能の本質に一步迫ったものとは言えるよね。

知識データベースプログラム
プロローグもどき

ディスクを使った プロローグもどき

PROLOGが、なぜ人工知能のプログラムを記述するのに向いているかということ、人間の使う自然な言語にいちばん近いからなんだよね。ほかのプログラミング言語はコンピュータに仕事をさせるとき、その手順をひとつひとつ書いていくのに対して、PROLOGの場合は、論理の規則、少し言い方を換えると、知識をコンピュータに覚えこませていくってカンジなのだ。

で、RUNさせると、1:質問、2:書き込み、3:おわり、と表示されるので、はじめは2番の書き込みを選んでほしい。つまり、何もデータがなければ、質問にも



ある程度、データが作成できた
ら、今度は質問だ。入力のしかた
は、データ入力のとおり同じく、

じっさいのPROLOGは、いろいろな機能があって、ちゃんと計算なんかもできるんだけど、このプロローグもどきで雰囲気だけでもつかんでもらえたらと思う。

して、くたつて。

A は B くふん? か?

B はい。ほかに
ふんはなにもある

ほ：ちは なにでゝあるか?

ほ：ち は いぬ でゝある

ほ：ち は どうぶつ でイある

ほ：ち は せいのう でイある

いしやうです

1 しつもん
2 かきこみ
3 おわり

?

う 1 ししょうを つぎのような かたちで にらりりよく
し 2 したひき
A は B くふんを かき
白 = 今 ほろろ
B = 今 ひと
お = 今 に ぬれたい
ほ = 今 ひとに ぬれたいか？
ほ = 今 は いぬ で ある
いぬ は ひと に ぬれたい
よって たとえば Yes で す。
1. しつもん
2. かき
3. おわり

●直接、データとして入力していないような質問にも、三段論法を駆使して質問に対する答えを導き出そうとするのだ。

プロローグもどき(知識データベースプログラム)LIST

```

1000 /
1010 / *** しよき せーてい ***
1020 /
1030 CLEAR 30000
1040 MAXFILES=1
1050 DEFINT A-Z
1060 DIM G$(100),H$(100),K(100)
1070 RT$(0)=CHR$(30)+CHR$(30)+STRING$(30,"")+CHR
R$(30)+CHR$(30)
1080 RT$(1)=CHR$(30)
1090 SCREEN 1:KEY OFF:CLS
1100 /
1110 / *** メイン ルーチン ***
1120 /
1130 PRINT
1140 PRINT " 1:しつもん"
1150 PRINT " 2:かきこみ"
1160 PRINT " 3:おわり"
1170 INPUT I
1180 ON I GOSUB 2190,1930,1200
1190 GOTO 1130
1200 END
1210 /
1220 / *** ファイル たんざく ***
1230 /
1240 S1=1:S2=0:F1=1:F2=0
1250 G$(1)=A$
1260 K(S1)=1
1270 OPEN G$(S1)+".DAT" AS #1 LEN=29
1280 FIELD #1,8 AS B1$,20 AS C1$,1 AS F$
1290 IF LOF(1)=0 THEN 1360
1300 IF K(S1)=LOF(1)*29+1 THEN 1360
1310 GET #1,K(S1)
1320 K(S1)=K(S1)+1
1325 IF F$<>PM$ THEN 1350
1330 IF LEFT$(C1$,4)="てある" THEN 1460
1340 IF C1$=C$ AND F2=0 THEN 1550
1350 GOTO 1300
1360 CLOSE #1
1370 IF S1=1 THEN 1420
1380 S1=S1+1
1390 PRINT RT$(F3)
1400 IF S1=S2 THEN F2=0
1410 GOTO 1270
1420 F1=0
1430 IF F3=0 THEN PRINT " かみれん テータ なし"
1440 IF F3=1 THEN PRINT " いし ようてす"
1450 RETURN
1460 CLOSE #1
1470 IF F3=1 AND F2=0 AND LEFT$(C$,4)<>"てある" TH
EN 1520
1480 GOSUB 1610
1490 IF F4=1 THEN F4=0:GOTO 1400
1500 IF B1$=B$ AND LEFT$(C$,4)="てある" THEN 1450
1510 IF B1$=B$ AND F2=1 THEN 1450
1520 S1=S1+1
1530 G$(S1)=B1$
1540 GOTO 1260
1550 CLOSE #1
1560 GOSUB 1610
1570 IF F4=1 THEN F4=0:GOTO 1400
1580 IF B1$=B$ THEN 1450
1590 F2=1:S2=S1
1600 GOTO 1520
1610 IF F3=0 THEN GG$=G$(S1):CC$=C1$:GOTO 1700
1620 IF H1=0 THEN 1670
1630 H2=1
1640 IF B1$=H$(H2) THEN F4=1:GOTO 1730
1650 H2=H2+1
1660 IF H2<H1 THEN 1640
1670 H1=H1+1:H$(H1)=B1$
1680 GG$=A$
1690 IF F2=1 THEN CC$=C$ ELSE CC$=C1$
1700 BB$=B1$
1710 IF PM$="2" THEN SWAP GG$,BB$
1720 PRINT GG$:"は ";BB$:CC$
1730 RETURN
1740 /
1750 / *** テータ じゅうりょく ***
1760 /
1770 PRINT " ふんしゅうを つぎ のような かたちで じゅうりょくして くだ
い。"
1780 PRINT
1790 PRINT " A は B (ふん) ";Q$
1800 PRINT
1810 A$="なに":INPUT " A=";A$
1820 B$="なに":INPUT " B=";B$
1830 C$="てある":INPUT "ふん=";C$
1840 PRINT
1850 SZ$="は "
1860 IF A$="なに" THEN SZ$="か "
1870 PRINT " ";A$:SZ$:B$:C$:Q$
1880 PRINT
1890 RETURN
1900 /
1910 / *** テータ きおく ***
1920 /
1930 Q$=""
1940 GOSUB 1770
1950 IF A$="なに" OR B$="なに" THEN PRINT " じゅうりょく に
'なに' は つかえませぬ":PRINT:GOTO 1940
1960 PRINT
1970 PRINT " きおくして よいてすか? (y/n)";
1980 IN$="y":INPUT IN$
1990 IF IN$="n" THEN GOSUB 1810:GOTO 1960
2000 OPEN A$+".DAT" AS #1 LEN=29
2010 FIELD #1,8 AS B1$,20 AS C1$,1 AS F$
2020 LSET B1$=B$
2030 LSET C1$=C$
2040 LSET F$="1"
2050 PUT #1,LOF(1)*29+1
2060 CLOSE #1
2070 OPEN B$+".DAT" AS #1 LEN=29
2080 FIELD #1,8 AS A1$,20 AS C1$,1 AS F$
2090 LSET A1$=A$
2100 LSET C1$=C$
2110 LSET F$="2"
2120 PUT #1,LOF(1)*29+1
2130 CLOSE #1
2140 PRINT " きおくしました。"
2150 RETURN
2160 /
2170 / *** しつもん ***
2180 /
2190 Q$="か?"
2200 GOSUB 1770
2210 IF A$=B$ THEN F1=1:GOTO2300
2220 PM$="1":F3=0
2230 IF A$="なに" THEN F3=1:PM$="2":SWAP A$,B$
2240 IF B$="なに" THEN F3=1
2250 H1=0:SP$=""
2260 A$=LEFT$(A$+SP$,8)
2270 B$=LEFT$(B$+SP$,8)
2280 C$=LEFT$(C$+SP$+SP$+" ",20)
2290 GOSUB 1240
2300 IF F1=1 THEN AN$="Yes"
2310 IF F1=0 THEN AN$="No"
2320 PRINT
2330 IF F3=0 THEN PRINT " よって したえは ";AN$;" てす。"
2340 RETURN

```

■MSX BUSINESS REPORT■

あこがれタイプ

ローマ字入力編

■タクト
インターフェース
MSX2
7,800円[税別]
(2DD)



●
はたして、夢のブラインドタッチは、現実のものとなるだろうか。



タクト・インターフェース

パソコンやワープロを利用する人にとって、避けてはとおれないのがキーボード。英文タイプの心得があるなら、そんなに違和感なくつきあえるけど、まるっきりの初対面だと頭を抱えてしまうね。そんな人にぜひ使ってほしいのが『あこがれタイプ・ローマ字入力編』。ブラインドタッチも夢じゃないぞ！

【ワープロくらいマスターしたいよね】

機関銃のようにキーをたたくと、画面には文字が流れていく。さっそうと企画書を打ち終わるとプリントアウト。部長に提出すると、さっと定時で退社。仕事は全力でビジネスタイムに片付け、アフターファイブのプライベートな時間は、完全にリフレッシュする。これが最近のOL気質かな。

かたや……ショパンの名曲『雨

だれ』ならぬ、1本指でポツポツとキーを打っている課長代理の某氏。夕焼けはもう3時間前にすっかり消えた。オニギリをかじりながら、キーボードの上にゴハンをこぼしつつ、明日の会議の資料を作っている。『オジサンには無理ね』というOLの挑発にのって『なんの、ワープロくらい』と手を出したのが間違いだった。

苦勞して打ったのに、『1本指打法』ではちっともはかどらない。ああ、電車がなくなる。それなの

日本語の入力方法あれこれ

日本語を入力する方法は、大きくわけて2つ。ひとつはあこがれタイプと同じローマ字入力、そしてもうひとつがかな入力だ。どちらにしても『読み』を打ち込み、それを漢字に変換するというのが一般的な方法なんだ。

かな入力をさらにわけると、いわゆるJIS配列のものと50音配列のもの、さらには親指シフトなんて特殊な形式のキーボードを使った方式もある。現在MSXで主流を占めているのは、JIS配列のキーボードかな。親指シフトはMSXにはないので、まあ、パス、ね。

で、かな入力とローマ字入力とどちらがよいかな、という話にな

るのだけど、これは人によって説がいろいろ。一応比率的にはローマ字入力派のほうが多いみたい。

というのも、基本的にローマ字の場合は、1文字入力するのに2回キーをたたく必要があるけど、覚えるキーの総数は少なくすむ。それに、キーボードの4段目にある遠いキーを、使わなくてすむんだ。ブラインドタッチをしているときなど、ホームポジションから指が離れなくていい、というのが最大のメリットといえそうだね。

どちらの方法をとるにせよ、とにかく手もとを見ないでキーボードをバツチリ打てるように、あこがれタイプで練習するといいいね。



●写真1

これがオープニング画面。目の疲れが少なくように、画面の色も暗めに設定されている。

に、まだ画面の半分も文字がうまっていない……。彼は決意した。よし、絶対にブラインドタッチができるようになるぞ！

そんなあなたのために、『あこがれタイプ・ローマ字入力編』デス。

【ローマ字入力をひたすら練習する】

『夢のブラインドタッチ』ができるようになれば、とってもいい。それは誰もがわかっている。けれども『わかっている』ということと、『できること』は違う。で、ほとんどの人は1本指でポツポツか、ついつい手もとをみながら、よっこいしょとタイプすることになる。

でも、これでは効率があがらないし、疲れる。とはいっても、キーの配置をたくさん覚えるのはしんどいなあ、という人は、まずはローマ字入力の方法を覚えるといいだろう。

学生のころに英文タイプを打っていた人なら、ローマ字入力などお手のもの。でも、これからはい

めてキーボードを練習する、なんて人にとっても、ローマ字入力というのは悪い選択肢ではない。だって、ローマ字はアルファベットの全部を使うわけじゃないから、覚えるキーが少なくてすむもんね。

で、このあこがれタイプ・ローマ字入力編(写真1)は、ひたすらローマ字入力の練習をするソフト。よくあるキーボードトレーニングのソフトのように、キーボード上のすべての文字をマスターしよう、なんて無謀(?)なことは考えていないから、あまりシンドクなく、気軽に練習できるんだ。

【4つのコースでブラッシュアップ】

さて、このソフトは全部で4つのコースにわかれている。写真2がメインメニューだ。

初級コースは、画面上のガイドにしたがってキーの位置、指の動かし方をマスター。中級コースは、画面に表示されるかな文字、ローマ字の例文を見ながら練習。上級

まずは初級コースに挑戦!

あこがれタイプを使うときに注意してほしいのは、正しい姿勢でキーボードに向かい、常に画面を見ながらタイプすること。また、キーをタイプしたあとは、指をかならずホーム

ポジションに戻すことだ。手もとを見てキーを確認できないことで、はじめはちょっと不安に思うかもしれないけど、それに慣れればブラインドタッチも夢じゃなくなるぞ。



写真2 文字が黒く表示されている場所が、ホームポジションだ。

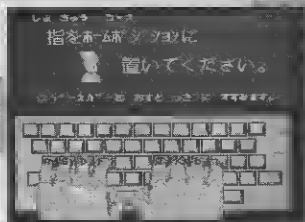


写真3 画面のように、キーに対し指を垂直に置くよう注意しよう。

コースは、かな文字だけで練習。そしてスピードアップコースは、百人一首や日本国憲法などの例文を打ち込みながら、キー入力スピードアップをはかる、というようになっている。

では、ちっぽり中身をのぞいてみよう。コースの選択は、左右の人さし指とスペースキーで行なう。左の指を押せばコース選択の指のマークが下に、右の指を押せば上に移動する。このコースをやりうと、と決めたらスペースキーを押せばいい。まずは初級コースに挑戦してみるぞ(写真3)。

ひとくちに初級といっても、その内容は写真4のように、さまざまなレッスンにわかれている。試しに「あいうえお」というのをやってみよう。このコースでは、「ブッブッ」 という音のリズムに合わせて、練習していくんだ。

写真5のように、画面の中央にこれから入力する文字が表示され、音とともに画面の指が動いてキーの位置を示す。このとき肝心なのは、決して手もとを見ないこと。画面だけをジッと見て練習しよう。

ひととおりレッスンが終わると、写真6のように、正解率とスピード、それにアドバイス(「リズムはよい」、「リズムおんよりおくれる」など)が表示される。これを参考に

して、より正確にリズムカルに(この段階ではスピードは追及する必要はない)、打ち込めるようになるべく練習が続けられるぞ。

練習するといっても、次に何をすればいいのかわからず迷うところ。でもあこがれタイプは、ちゃんと「おすすめコース」を表示してくれる(写真7)。あとは、これにしたがって、しだいにステップアップ。ついに写真8のスピードアップコースに到達するまでいけば、しめたものだ。ちなみに筆者の場合は、180ストロークくらい。みなさんは、イカガ?

最後にひとつだけ要望を書いておくと、このソフトが受け付けてくれるローマ字は、学校で習った本当の訓令式。つまり、通常使われているヘボン式はダメなんだ。これは、なんとかしてほしいな。「ち」とか「つ」とか、発音に忠実に「chi」や「tsu」のように表記するのが一般的だもんね。



写真7 コースの正解率に応じて、おすすめコースが表示されるのだ。



写真4 コース選択も、キーボードから指をはなさずできるのだ。

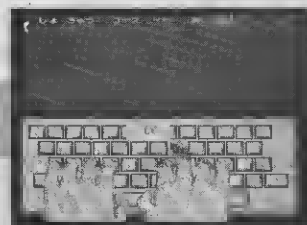


写真5 キーの位置と、そのキーを受け持つ指の関係がわかるね。



写真6 コースが終わると正解率とメッセージが表示される。100パーセントを目指せ。

でも、デモ、でも 楽しいデモなのだ

キーボードトレーニングソフトなんていうと、とかく無味乾燥になりがちなもの。でも、あこがれタイプは、た・の・し・い。ドウシテカーナーという、まず画面上を指がよきによき動いて、キーの位置を教えてくれること。そして、1回あたりのトレーニングが短くて、いつでもやめられることだ。また、しばらくキーボードに手を触れないでほうっておくと、自動的に表示されるデモも楽しい。

「楽に速く入力できる」
「夢のブラインドタッチ」
「簡単に短時間で」
なんて画面に表示される宣伝文句

も魅力的だけど、指がよきによき動いて練習していくさまなんて、見ていても結構楽しいよね。

リズムカルに正確に 我流じゃダメだよ!

今回あこがれタイプを使ってみて思ったことは、キーボードに触れるのはまったくはじめて、という人だけが使うソフトじゃないなこと。自分ではローマ字入力ができる、というつもりの人でも、このソフトのスピードトレーニングをやってみると、自分の欠点が見えてくるんだ。

手もとを見ずに、リズムカルなスピードで打つ。一見簡単なようでいて、実際にテストしてみると結構ミスタイプがあったり、手もとを見ないと打てない文字があったり。今まで気づかなかった自分のクセがわかって、いいですよ。

なにせソフトのお値段も7,800円[税別]とお手ごろ。楽しく動く指に合わせてトレーニングするのも、なかなかよいネ、という感じなのです。キミもブラインドタイプに挑戦しよう!

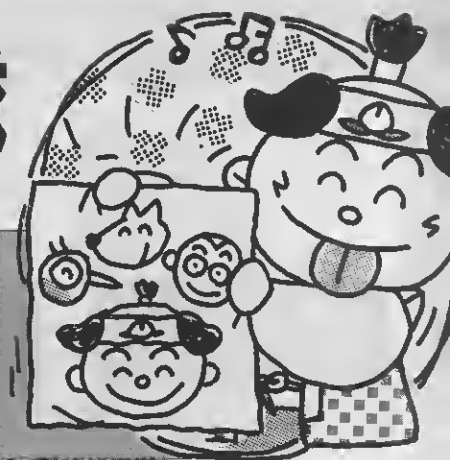


写真8 キータイプに自信がいたら、スピードアップにも挑戦しよう。

MSX2+テクニカル探検隊

プリンタの奥は深いのだ

先月はプリンタの仕組みと、MSX用漢字プリンタの最新機種情報をお届けしたけど、今月はプリンタを制御する方法を覚えちゃおう。また、テクニカルな質問に答えるQ&Aのコーナーも登場だ！



プリンタを自由に制御するためには

プリンタに文字を印字させるためには、コンピュータからプリンタへ文字を表わすデータを送る必要がある。このデータを“文字符号”とか“キャラクタコード”と呼ぶ。また文字の種類を変えたり図形を印字させるには、“制御符号”とか“コントロールコード”という、特殊な文字のデータを送るんだ。今月は、このコントロールコードの使い方を紹介するぞ。

英数字や英記号は、16進数の20Hから7EHまでの1バイトのデータで表わされる。たとえば“A”の文字符号は41Hというわけ。

一方コントロールコードの値は、00Hから1FHまでと7FHだ。これらには名前がつけられ、たとえば値が1BHのコントロールコードは“エスケープ”。通常は“ESC”という記号で表わされる。コントロールコードそのものはプログラムに書き込めないで、実際にプリンタへエスケープを送るには、

LPRINT CHR\$(&H1B);
というプログラムを書くわけだ。

このエスケープはコントロールコードの始まりを意味し、エスケープに続く何文字かでプリンタの機能を制御する。たとえば、表1の“ESC H”とはエスケープに続けて普通の文字の“H”を送るという意味で、プログラムでは、

LPRINT CHR\$(&H1B); "H";
とすればいい。

そもそもコントロールコードとは、通信の制御に使われたもの。そのため、プリンタに使う場合には名称と機能が一致しないことがある。“EOT”は“エンドオブテキスト”と呼ばれ、通信では文章の終わりを意味するけど、プリンタでは別の使われ方をしてるね。

MSX用プリンタのコントロールコード

残念なことに、プリンタのコントロールコードはメーカーによって異なる。パソコン用のプリンタが実用化されたときに、キャラクタコードは日本工業規格“JIS”で決められたけど、コントロールコードは各メーカーが勝手に決めてしまったからだ。

ただ、MSX用の24ドットプリンタについては、表1のような共通のコントロールコードがある。これは公式の規格ではないけど、2年ほど前に普及していたブラザーのプリンタやパナソニックのワープロパソコン(プリンタ内蔵)、それにMSX用ではないけど、NECのPC-PR201といった24ドットの漢字プリンタに共通なもの。現在でも、MSX用漢字プリンタの最小限共通の機能となっているんだ。

なお、各機能の詳細については、プリンタに付属してくるマニュアルを参考にしな。

表1

主なコントロールコード一覧

記号	16進	機能
LF	0A	改行
FF	0C	用紙送り
CR	0D	バッファの内容を印字して行頭へ戻る
SO	0E	拡大印字
SI	0F	拡大印字解除
ESC !	1B 21	強調印字
ESC "	1B 22	強調印字解除
ESC X	1B 58	アンダーライン
ESC Y	1B 59	アンダーライン解除
ESC H	1B 48	高密度ハイカ(英字・カナ文字)印字
ESC N	1B 4E	高速度ハイカ(英字・カナ文字)印字
ESC K	1B 4B	漢字横印字
ESC t	1B 74	漢字縦印字
ESC +	1B 2B	外字登録
EOT	04	外字登録終了
ESC S	1B 53	8ドットビットイメージ印字
ESC I	1B 49	16ドットビットイメージ印字
ESC J	1B 4A	24ドットビットイメージ印字
ESC U	1B 55	24ドットビットイメージリビート印字
ESC 01	1B 01	1ドットスヘース
ESC :	1B :	:
ESC 08	1B 08	8ドットスヘース
ESC F	1B 46	ドットアドレッシング
ESC A	1B 41	通常改行(行間隔有り)設定
ESC B	1B 42	グラフィック用改行(行間隔なし)設定
ESC T	1B 54	改行間隔1ドット単位設定
ESC D	1B 44	コピーモード
ESC >	1B 3E	片方向印字
ESC J	1B 5D	両方向印字

これらのコントロールコードは、大部分のMSX用とNEC用の漢字プリンタに共通のもの。ただし、機種によって機能が微妙に異なる可能性もあるんだ。詳細は各プリンタに付属してくるマニュアルを参照しようね。

書体と文字飾りも いろいろと使えるぞ

24ドットプリンタの多くでは、英文字の書体を切り替えることができる。マニュアルに表記されているパイカやエリートといったものが、その書体だ。

パイカは、一般に使われる書体。この記事のプログラムリストもパイカで印字されている。エリートは、パイカよりも少し幅が狭くなったもの。そのほか、縮小文字ともいべきコンデンスは、さらに幅が狭い書体で、幅10インチの紙に80桁を超えるリストを印字するような場合に使う。

また文字の種類により文字の間隔が異なるのが、プロポーションアル。英文ワープロのジャスティフィケーション機能にあたることを、プリンタが自動的にやってくれるものだ。たとえば「BASIC」が「BASIC」と印字されるから、英語の文章の印字に適しているね。

さらに上添え字がスーパースクリプトで、下添え字がサブスクリプト。縦横それぞれ2分の1の大きさの文字なので、複雑な数式などを書くのに便利なのだ。

書体の切り換えとは別に、文字に飾りを付けることもできるぞ。

これには、横拡大、縦拡大、強調、下線付けなどがある。強調とは普通の文字よりも濃く印字されるもので、誌面ではわかりにくいかもしれないけど、下に掲載した印字例の「EMPHASIZED」という文字が、強調印字されているんだ。

プログラムで書体を コントロールする

右のリストは、プリンタに文字の見本を印字させるプログラム。下にあるのが、その印字結果というわけだ。これは、ブラザーのプリンタ「M-1224P/X」のマニュアルに掲載されていた、PC-9801用のプログラムをMSX用に修正したもの。それでは、簡単にプログラムの説明をしていくね。

16進数で09Hのコントロールコードは「タブ」といい、印字位置を右にずらす働きがある。これは、キーボードの「TAB」キーを押したときのカーソルの動きと同じなんだ。でも、プリンタでタブ機能を使うためには、タブ設定という準備が必要になるぞ。

MSXでは、タブを適当な数のスペースに変換してプリンタへ送る。さらに、MSX-DOS2とMSX2+の漢字ドライバは、漢字BASICやDOSが使う「シフトJIS漢字コード」を、

文字見本印字プログラム

```

100 '
110 ' Test program for MSX 24 dot printer
120 ' (C) 1989 Brother, ASCII
130 '
140 POKE &HF418,1 : ' RAW print mode
150 ES$=CHR$(27) : ' ESC code
160 SU$=CHR$(26) : ' SUB code
170 SO$=CHR$(14) : ' SO code
180 SI$=CHR$(15) : ' SI code
190 DQ$=CHR$(34) : ' (")
200 '
210 MO$="PICA" : CS$=ES$+"N" : GOSUB 310
220 MO$="ELITE" : CS$=ES$+"E" : GOSUB 310
230 MO$="CONDENCED" : CS$=ES$+"Q" : GOSUB 310
240 MO$="PROPOTIONAL" : CS$=ES$+"P" : GOSUB 310
250 MO$="SUBSCRIPT" : CS$=SU$+"L" : GOSUB 310
260 MO$="SUPERSCRIP" : CS$=SU$+"U" : GOSUB 310
270 MO$="4A;z2#0u;z" : CS$=ES$+"K" : GOSUB 400
280 MO$="4A;z=DOu;z" : CS$=ES$+"t" : GOSUB 400
290 LPRINT ES$;"N";
300 POKE &HF418,0 : END
310 '
320 LPRINT CS$;ES$;"R008* " ;MO$;" " ;ES$;"R008*"
330 LPRINT " NORMAL " ;
340 LPRINT SO$;" " ;H-DOUBLE " ;SI$;
350 LPRINT ES$;"!" ;" EMPHASIZED " ;ES$;DQ$;
360 LPRINT ES$;"X" ;" UNDERLINE " ;ES$;"Y";
370 LPRINT SU$;"V" ;" V-DOUBLE " ;SU$;"W"
380 LPRINT
390 RETURN
400 '
410 LPRINT CS$;ES$;"R008!y!!" ;MO$;"!!" ;ES$;"R008!y"
420 LPRINT "A43QJ8;z!!" ;
430 LPRINT SO$;" " ;G#3QJ8;z!!" ;
440 LPRINT SU$;"V" ;" #4G#3QJ8;z!!" ;SU$;"W" ;SI$;
450 LPRINT ES$;"!" ;"6/D40u;z!!" ;ES$;DQ$;
460 LPRINT "A43QJ8;z!!"
470 LPRINT
480 RETURN

```

プリンタが使う「JIS漢字コード」に変換する機能を持っている。ところが、プリンタにコントロールコードを送ろうとすると、これらの変換されるコードと混乱してしまうことがあるんだ。そこで、リストの140行のように、

POKE &HF418,1
としてF418H番地に1を書き込み、変換機能を止める必要があるわけだね。また、リストの300行のように0を書き込むと、変換機能が再開されるぞ。

リストの150行から190行では、プログラムがわかりやすいように、コントロールコードを文字変数に代入している。210行から280行では、書体を切り替えるためのコントロールコードを文字変数CS\$に代入し、印字のためのサブルーチンを読んでいるんだ。

ところで、リストの270行などに

意味不明の文字列があるけど、これはJISコードで表わされた漢字。たとえば270行は、「漢字横印字」を意味しているんだ。ここでは詳細を説明できないので、興味があれば『MS-DOSプログラミングテクニック(アスキー刊)』を読んでみよう。

プリンタによっては、ひとつの書体に複数のコントロールコードが割り当てられていることがある。たとえばブラザーの場合は、

ESC s 1 (1B 73 31)

SUB U (1A 55)

ESC C S (1B 43 53)

のどれを使っても、スーパースクリプトを印字できるんだ。ただ、この中で「SUB U」だけが、ほかのプリンタと共通なので、このコードを使ってほしいな。同様に、サブスクリプトでは、

SUB L (1B 4C)

が共通になっている。

プログラムの実行例なのだ

brother M-1224P/X

***** PICA *****

NORMAL H-DOUBLE EMPHASIZED UNDERLINE V-DOUBLE

***** ELITE *****

NORMAL H-DOUBLE EMPHASIZED UNDERLINE V-DOUBLE

***** CONDENCED *****

NORMAL H-DOUBLE EMPHASIZED UNDERLINE V-DOUBLE

***** PROPOTION *****

NORMAL H-DOUBLE EMPHASIZED UNDERLINE V-DOUBLE

***** PICA *****

NORMAL H-DOUBLE EMPHASIZED UNDERLINE V-DOUBLE

***** ELITE *****

NORMAL H-DOUBLE EMPHASIZED UNDERLINE V-DOUBLE

***** CONDENCED *****

NORMAL H-DOUBLE EMPHASIZED UNDERLINE V-DOUBLE

SONY HBP-F1C

Panasonic FS-PA1

☆☆☆☆☆☆☆☆ 漢字横印字 ☆☆☆☆☆☆☆☆

全角文字 倍角文字 4倍角文字

☆☆☆☆☆☆☆☆ 漢字横印字 ☆☆☆☆☆☆☆☆

全角文字 倍角文字 4倍角文字

ビットイメージで 図形を印字するには

これまで説明してきたように、キャラクタコードを送って文字を印字する代わりに、図形を表わすデータをプリンタへ送ることも可能だぞ。これは、データの1ビットをプリンタの1ドットに対応させ、プログラムでドットごとにプリンタを制御して図形を印字する方法。一般には“ビットイメージ印字”と呼ばれているものだ。

24ドットプリンタで文字を印字する場合を考えると、まず通常の文字の高さ、つまり縦方向に並んだ24個の点(ドット)を同時に印字する。そして、この縦の列を横に1ドットずつ移動して印字しながら、文字を表わすわけなんだ。

図形を印字する方法も、基本的にはこれと同じ。まず、

```
ESC S nnnn
```

というコントロールコードを送る。これは、ビットイメージ印字を準備するためのものだ。“nnnn”という部分には、ビットイメージ印字の列数を指定する数字が入るぞ。たとえば24列の印字には、

```
ESC S 0024
```

と指定すればいいわけだね。同じことをBASICのプログラムで指定するには、

```
LPRINT CHR$(27); "S0024";
```

というコントロールコードを送ればいいぞ。

そして、これに続けて図1のように、1列につき3バイト(=24ビット)のデータを送れば、自分が描きたい図形がプリンタに印字されるわけだ。

右に掲載したリストは、ビットイメージ印字で三角形のテストパターンを描くプログラム。いくつか注意すべきことがあるので、簡単に説明するね。

まず第1に、ビットイメージデータが、JIS漢字コードなどに交換されることなく、プリンタへ送られるように、F418H番地に1を書き込む必要があること。これは前にも説明したとおりだ。

そして第2に、普通の文字を印字するときは、文章を読みやすいように行の間隔をあけるけど、図形の印字では行間をつめる必要があること。そこで、

```
ESC 8 (1B 42)
```

というコントロールコードを送り、図形印字用の改行間隔を選ぶ必要があるんだ。標準改行間隔に戻すためには、

```
ESC A (1B 41)
```

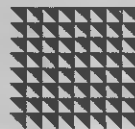
を送ればいい。

第3に注意すべきことは、横方向のドット間隔を変えられるプリンタがあるけど、設定方法に互換性がないこと。特に、エリート書

ビットイメージ印字プログラム

```
100 '
110 ' test program for MSX 24 dots Knaji printer
120 ' Draw test pattern by 24 dots bit-image print.
130 ' by nao-i on 6. Jun. 1989
140 '
150 DEFINT A-Z
160 POKE &HF418,1 : ' set RAW print
170 ES$=CHR$(&H1B) : ' ESC code
180 LPRINT ES$;"N"; : ' select PICA character
190 LPRINT ES$;"B" : ' graphic linefeed pitch
200 FOR RA=1 TO 8
210   FOR CO=1 TO 8
220     RESTORE 340
230     LPRINT ES$;"J0024";
240     FOR I=0 TO 71
250       READ DTS
260       LPRINT CHR$(VAL("&H"+DTS));
270     NEXT I
280     NEXT CO
290   LPRINT
300 NEXT RA
310 LPRINT ES$;"A"; : ' normal linefeed pitch
320 POKE &HF418,0 : ' reset RAW print
330 END
340 DATA 01,00,00, 03,00,00, 07,00,00, 0F,00,00
350 DATA 1F,00,00, 3F,00,00, 7F,00,00, FF,00,00
360 DATA FF,01,00, FF,03,00, FF,07,00, FF,0F,00
370 DATA FF,1F,00, FF,3F,00, FF,7F,00, FF,FF,00
380 DATA FF,FF,01, FF,FF,03, FF,FF,07, FF,FF,0F
390 DATA FF,FF,1F, FF,FF,3F, FF,FF,7F, FF,FF,FF
```

上のリストを間違いなく入力し実行すると、右のような図形が描かれるはず。ちなみにこれはブラザーのプリンタ“M-1224P/X”で印字したものだ。



体で文字を印字した直後にビットイメージ印字を行なうと、ドット間隔が狭くなるプリンタと、そうならないプリンタがある。そこで、ビットイメージ印字の直前に、
ESC N (1B 4E)
でバイカ書体を選ぶと安全だ。

プリンタの話は まだ続くのだった

先月そして今月と、プリンタに関して説明してきたけど、まだまだ書き残したことがある。そこで来月はプリンタ制御のパート3として、自分で文字をデザインする“外字登録”の話と、MSX-DOS2の漢字ドライバとプリンタの関係などを紹介する予定だ。日ごろはリスト印字とかにしか使われないプリンタだけど、奥は深いんだぞ。

また、テクニカル探検隊では、記事で取り上げてほしい内容を常時募集中。知りたいことがあったら下記の住所まで送ってね!

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

テクニカル知りたいコーナー係

図1

24ドットビットイメージデータ

データ(16進数) 000000 010000 020000 ... 000080 ... FFFFFFFF

上側	○	●	○	○	●
	○	○	●	○	●
	○	○	○	○	●
印字される図形	:	:	:	:	:
	○	○	○	○	●
	○	○	○	○	●
下側	○	○	○	●	●

Q & A

誰に聞いたらいいかわからない、ちょっとテクニカルな質問に答えるコーナー。こんなこと聞いたらバカにされるかな? なんて心配しないで、編集部宛てにドンドン手紙を送ってね。Mマガの誌面でお答えしてしまうのだ。

Q MSX-DOS2を使って、CP/M用に開発されたソフトウェアを実行することは可能なのかな? そのとき注意することがあったら教えてください。

A MSX-DOS2でもMSX-DOS1でも、CP/Mのソフトウェアの大部分を実行できる。ただ、以下のような制限があるんだ。

①MSX-DOSとCP/Mのディスクフォーマットが異なるので、CP/MのBDOSコールでなくBIOSコールでディスクを操作するプログラムは、MSX-DOSで動かない。

②"RST38H"というZ80の命令を使っているZSIDなどのデバッグは、MSX-DOSでは動かない。

③MSX-DOS1には、CP/Mでサポートされる"1/0バイト"がない。そのため、CP/Mの外部コマンドである"PIP"が使えない。

④14H番のDOSファンクションコールに、6月号で説明したような非互換性がある。

また、これは技術的な問題ではなく法律的な問題なんだけど、特定の機種、たとえばPC-8801用として市販され、その機種に限って使用が認められているCP/M用ソフトウェアがある。こうしたソフトに関しては、たとえそれが自分で買ったものであっても、MSXなどの他機種に移植して使うことが禁止されているんだ。むやみに移植はできないわけだね。

Q MSXのディスクドライブを使って、CP/MやFM-77用のディスクの内容を読むことはできるの? そのほかのパソコンではどうなのかな?

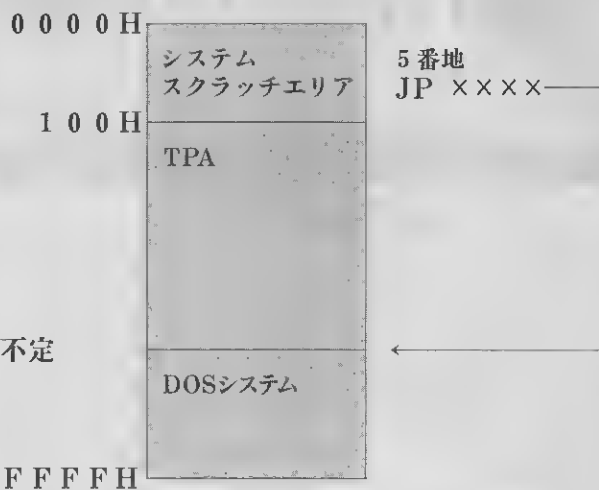
A 一般的な方法はありません。MSX-DOSのファンクションコールは各MSXマシン共通だけど、ディスクインターフェイスのハードウェアは、各マシンによって異なるんだ。だから、どうしてもMSX-DOS以外のフォーマットのディスクを扱いたい場合には、自分のディスクドライブを分解して、ハードウェアを解析し、そのハードウェアを操作するためのプログラムを、各ドライブに合わせて作る必要があるんだ。でも、簡単にはいかないぞ。

Q MSX-DOSのTPA、つまりDOS上のプログラム領域の広さはどのくらいなのかな? また、DOS2でのTPAはどうですか?

A MSX-DOS1では、ドライブ2台の構成でTPAの上限がD605H番地前後。ソフトウェアを開発する場合には、TPAの上限がD405Hでもメモリが不足しないように設計すれば安全だ。

DOS2では、DOS1と同じく実測値D605H番地、安全値D405H番地。ただしDOS1もDOS2も、漢字ドラ

MSX-DOSのメモリマップ

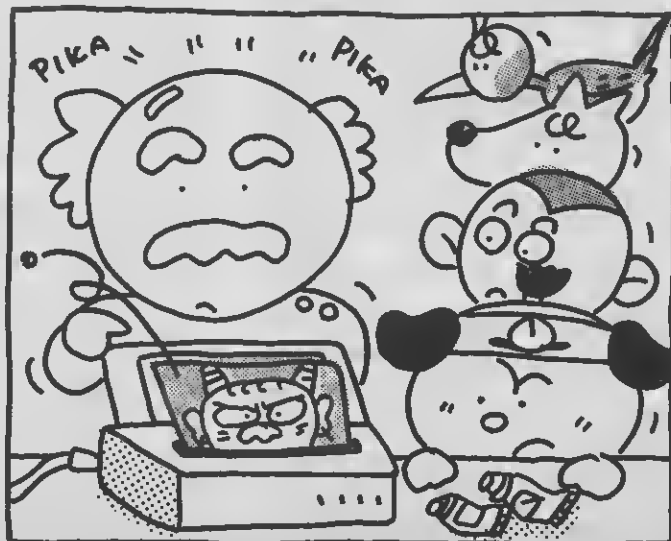


イバを使うとTPAが4キロバイト減るから注意しよう。また上限がD405H番地という値は、PC-8801などで使われている"58K-CP/M"のTPAの広さと同じなんだ。

上の図を参考にしてほしいのだけど、MSX-DOSでもCP/Mでも、5番地から始まるジャンプ命令の飛び先が、TPAの上限の次の番地を表わす。たとえば5番地の内容が"JP D406H"なら、TPAの上限はD405H番地というわけ。プログラム中でTPAの上限を調べ、メモリが不足していればエラーメッセージを表示するように工夫するのが、紳士的なプログラミングだよ。

Q MSXにつなげる5インチのディスクドライブは市販されていますか。また、インターフェイスなどを自作することは可能なのかな。

A ブラジルなどでは3.5インチにかわって5インチのドライブが販売されているようですが(6月号のペンパルのコーナー参照)、残念ながら日本での市販品はなし。自作のための情報は、MSX-NETのハードウェアに関するボードなどで交わされていたので、ネットに入っている人はのぞいてみるといいかもしれない。



SHORT PROGRAM ISLAND

ショート・プログラム・アイランド

今月はページの都合で、リストの文字がとても小さくなってしまいました。見づらいかもしれませんが、来月以降は気をつけますので、許してくださいね。

さて、1本目の『シューティングギャラリー』は、プログラムが2本に分かれています。それぞれを別々に入力して、セーブするようになしてください。

シューティングギャラリー リスト①

```
10 COLOR 15,0,0: CLEAR100, &HFFFF: SCRE
EN1,2,0,2: KEYOFF: DEFUSR=&H7E: DEFUSR1
=&HDF00
20 CALLTURBOON
30 RESTORE220: GOSUB150
40 RESTORE870: C=0
50 A$="" : B$=""
60 FORI=0TO15
70 READA1$,B1$: IFA1$="END" THENEND
80 A=VAL("&H"+A1$): A$=A$+CHR$(A)
90 B=VAL("&H"+B1$): B$=B$+CHR$(B)
100 NEXT I
110 SPRITE$(C)=A$+B$
120 C=C+1
130 GOTO 50
140 END
150 RESTORE220: FORD=&HDF00 TO &HDF2F
: READ$=A=VAL("&H"+A$): &POKETP+D,B
: A=USR1(0)
160 READ$=A=VAL("&H"+A$): IFA=256THE
NA=USR(0): RETURN
170 TP=A$+B$+H400-256: FORD=0TO7: READB
$: B=VAL("&H"+B$): &POKETP+D,B
180 &POKETP+D+&H800,B:&POKETP+D+&H10
00,B:NEXTD
190 TP=TP+&H2000: FORD=0TO7: READB$: B=
VAL("&H"+B$): &POKETP+D,B
200 &POKETP+D+&H800,B:&POKETP+D+&H10
00,B:NEXTD
210 GOTO160
220 DATA1,0,0,11,0,D0,1,0,8,CD,59,0
,21,0,D0,11,0,8
230 DATA1,0,8,CD,5C,0,21,0,D0,11,0,1
0,1,0,8,CD,5C,0,21,0,20,3E,F0,1,0,1B
,CD,56,0,C9
240 DATA2E,4A,88,25,1A,A2,59,4A,88,4
5,45,45,45,45,45,45
250 DATA2F,A2,59,4A,88,25,1A,A2,59,4
5,45,45,45,45,45,45
260 DATA30,25,1A,A2,59,4A,88,25,1A,
45,45,45,45,45,45,45
270 DATA31,33,8,66,12,64,9,33,8,40,
40,60,40,40,40,40,40
280 DATA32,64,9,33,8,66,12,64,9,40,
40,40,40,60,40,40,40
290 DATA33,66,12,64,9,33,8,66,12,60
,40,40,40,40,40,60,40
300 DATA34,0,0,18,5A,5A,5A,18,0,F0,
F0,90,F0,90,80,0,F0
310 DATA35,2,41,20,10,B,4,2,41,A0,A
0,A0,A0,A0,A0,A0,A0
320 DATA36,8,4,2,41,20,10,8,4,A0,A0
,A0,A0,A0,A0,A0,A0
330 DATA37,20,10,8,4,2,41,20,10,A0,
A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0
340 DATA38,66,0,0,0,0,0,66,0,A0,F0,
A0,F0,A0,F0,A0,F0
350 DATA39,0,0,66,0,0,0,0,0,F0,F0,A
0,F0,F0,F0,F0,F0
360 DATA3A,0,0,0,0,66,0,0,0,F0,A0,A
0,F0,A0,F0,F0,F0
370 DATA3B,0,82,4,8,10,20,40,82,A0
,A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0
380 DATA3C,10,20,40,82,4,8,10,20,A0
,A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0
390 DATA3D,4,8,10,20,40,82,4,8,A0,A
0,A0,A0,A0,A0,A0,A0
400 DATA3E,0,7E,7E,7E,7E,7E,7E,0,F0
,40,50,50,50,50,40,F0
410 DATA3F,18,18,18,18,18,18,18,18,
A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0
420 DATA40,71,5F,41,C7,FC,84,84,8F,
```

```
19,19,18,16,18,18,16,19
430 DATA41,88,AB,AF,A4,8D,F7,11,11,
18,16,19,19,18,18,18,16
440 DATA42,3E,13,BF,A7,FD,57,DC,9F,
18,16,16,18,16,16,16,18
450 DATA43,F4,5F,F2,9F,F9,4F,FC,27,
16,18,16,16,16,18,16,18
460 DATA44,E0,3F,8,F8,8F,83,E2,BF,1
8,19,16,18,19,18,16,19
470 DATA45,A4,26,23,7E,C3,41,7F,21,
19,16,18,19,16,19,18
480 DATA46,86,FF,19,7F,C4,FF,4D,FF,
16,16,16,16,16,16,18,16
490 DATA47,8F,FC,E7,3E,FB,F,3C,E7,1
8,16,16,18,19,16,18,19
500 DATA48,F3,7F,D1,7F,E7,FC,E8,3F,
18,16,16,16,18,19,16,18
510 DATA49,E4,FF,C7,9F,E1,8F,F2,52,
16,16,18,18,16,16,18,16
520 DATA4A,FD,ES,25,A7,A4,F4,9C,90,
19,18,18,16,18,19,19,16
530 DATA4B,18,F8,28,E8,F,89,F9,81,1
8,19,16,18,18,19,19,18
540 DATA4C,7D,ES,27,E4,FE,73,DE,78,
18,19,16,18,19,18,16,18
550 DATA4D,4F,FC,44,F7,3C,EF,89,F9,
16,19,16,18,16,18,16,16
560 DATA4E,FB,8,EB,2A,2E,EA,3A,22,1
9,16,19,16,18,16,16,19
570 DATA4F,E3,42,7E,C0,78,C8,F,8,18
,16,19,16,18,19,18,16
580 DATA50,1F,11,E3,86,84,DD,75,47,
16,18,19,19,18,19,18,19
590 DATA51,F9,6F,69,3B,BA,9E,FB,FF,
18,18,16,16,18,16,16,16
600 DATA52,78,4F,EC,24,7E,C3,5A,3E,
16,18,19,18,19,19,18,18
610 DATA53,37,36,D2,9E,97,F6,DE,DB,
18,18,18,16,16,18,16,16
620 DATA54,00,7F,80,80,80,80,80,80,
7F,75,75,75,75,75,75
630 DATA55,00,80,80,80,80,80,80,80,
75,75,75,75,75,75,74
640 DATA56,FF,1,1,1,1,1,1,75,45,4
5,45,45,45,45,45
650 DATA57,1,1,1,1,1,1,1,0,45,45,45
,45,45,45,45,14
660 DATA58,FF,0,0,0,0,0,0,75,75,7
5,75,75,75,75,75
670 DATA59,80,80,80,80,80,80,80,80,
75,75,75,75,75,75,75
680 DATA60,1,1,1,1,1,1,1,45,45,45
,45,45,45,45,45
690 DATA61,0,0,0,0,0,0,0,45,45,45
,45,45,45,45,14
700 DATA62,7F,88,90,90,A0,82,81,C0,
40,45,45,45,45,45,45
710 DATA63,D0,A4,C8,8A,C1,A1,80,80,
45,45,45,45,45,45,45
720 DATA64,FE,0,40,42,C2,4,0,C6,40,
45,45,45,45,45,45,45
730 DATA65,18,20,A4,48,8,4,30,E,45,
45,45,45,45,45,45,45
740 DATA66,C1,00,88,C8,A5,81,80,81,
45,45,45,45,45,45,45
750 DATA67,93,E1,80,89,91,8C,0,0,45
,45,45,45,45,14,40
760 DATA68,0,C0,8,10,10,A,80,A0,45,
45,45,45,45,45,45,45
770 DATA69,18,4,12,10,24,42,0,0,45,
45,45,45,45,14,40
780 DATA70,2C,23,13,BC,50,26,29,D2,
```

```
12,1C,1C,1C,1C,13,1C,12
790 DATA71,36,A,DS,65,8,33,C2,34,12
,1C,13,1C,1C,12,1C,13
800 DATA72,C,A,35,C5,28,28,14,6E,1C
,1C,13,1C,1C,1C,1C,13
810 DATA73,26,29,52,DA,A4,62,92,
1C,12,1C,1C,13,1C,1C,12
820 DATA74,40,92,A5,E9,5A,9,8D,57,1
C,1C,12,1C,13,1C,13,12
830 DATA75,68,A5,12,6E,43,B6,D,39,1
C,12,1C,13,1C,13,1C,1C
840 DATA76,9A,9C,24,A5,52,CD,4A,32,
1C,1C,1C,13,1C,12,1C,1C
850 DATA77,4C,A6,19,64,92,67,1A,E2,
12,1C,12,1C,1C,13,1C,12
860 DATA78,100
870 DATA79,1,0,1,0,9,10,9,10,8,90,
1A,30,8,30,18,30,66,24,37,B8,F7,BE,3
7,38,F3,9E,1,0,8,10
880 DATA80,0,80,0,80,0,80,0,80,0,
40,5,C8,4,C0,4,C8,19,DA,8,44,8,41,8,
C4,8,41,8,90,0,0
890 DATA81,20,28,28,98,32,C2,86,F7,1
E,DB,36,4A,24,6A,2C,2A,2B,3A,38,18,3
0,12,10,2,0,2,0,2,0,2,0
900 DATA82,0,0,10,10,0,0,0,0,C0,24,C
8,35,DB,15,D0,15,D0,1,80,0,80,0,80,0
,80,0,80,0,80,0,80
910 DATA83,0,0,0,80,2,D2,96,FB,3E,CB
,26,5B,34,53,14,72,1C,22,8,22,8,2,0,
3,0,1,0,1,0,1,0
920 DATA84,0,0,0,0,0,0,0,0,80,34,DB,
24,CB,24,C8,5,C0,1,80,1,80,1,80,0,80
,0,0,0,0,0,0,0
930 DATA85,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0
,3,80,6,C0,3,80,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
940 DATA86,0,0,0,2,80,3,80,D,60,6,C0
,3,80,1,0,2,80,3,80,1,0,1,0,1,0,0,0
,0,0,0,0
950 DATA87,1,80,1,80,1,80,31,8C,31,8C,
31,8C,31,8C,31,8C,31,8C,31,8C,31,8C,
31,8C,31,8C,30,C,30,C,30,C
960 DATA88,0,0,0,3,C0,D,F0,1E,DB,11,
58,3D,94,3A,6C,36,5C,29,BC,1A,88,1B,
78,F,80,3,C0,0,0,0,0
970 DATA89,0,3,C0,C,30,12,8,21,24,2E
,A4,42,6A,45,92,49,A2,56,42,25,74,24
,84,10,48,C,30,3,C0,0,0
980 DATA90,0,0,0,A,50,18,DB,3A,5C,6A
,56,49,92,2A,54,2A,54,19,98,1C,38,C,
30,C,30,4,20,4,20,0,0
990 DATA91,0,0,0,0,0,0,0,1,80,15,AB,
36,6C,15,AB,11,88,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
1000 DATA92,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1010 DATA93,C0,F,F0,1F,FB,3F,FC,7F,F
E,7F,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
E,7F,FE,3F,FC,1F,FB,3F,FC,7F,3C0
1020 DATA94,0,0,0,0,3,C0,F,F0,1F,FB,1F
,FB,3F,FC,3F,FC,3F,FC,3F,FC,1F,FB,1F
,FB,3F,FC,3C0,0,0,0,0
1030 DATA95,0,0,0,0,0,0,0,3,C0,7,E0,
F,F0,F,F0,F,F0,7,E0,3,C0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1040 DATA96,"END"
1050 CALLTURBOOFF
```


シューティングギャラリー リスト②

```

10 CLEAR100,&HEC00:DEFINT A-Z
20 CALLTURBOON
30 DIMA$(15),LX(2),LY(2),L(2),AX(9),
  AY(9),X1(9),Y1(9),SS(9)
40 DEFUSR=&HEC00:GOSUB1130:HI=1000
50 M=1:GOSUB1340:FORI=0TO31:PUTSPRITE
  EI,(0,209):NEXTI:FORI=0TO3:PUTSPRITE
  I,(0,-1),0:NEXTI:GOSUB1310:FORI=0TO9
  999:NEXTI:GOSUB1150:CLS
60 LOCATE15,0:PRINT"HI-":HI:FORI=0TO
  2:L(I)=0:LX(I)=0:LY(I)=0:NEXTI:FORI=
  0TO9:SS(I)=0:AX(I)=0:AY(I)=0:NEXTI:X
  =120:Y=107:NN=1:B=1:DA=0:R1=0:R2=0:R
  3=0:R4=0:R5=0:SC=0:MZ=0
70 S=STICK(0)+STICK(1):X=X+4*((S=6)+
  (S=7)+(S=8))-((S=2)+(S=3)+(S=4)):Y
  =Y+4*((S=1)+(S=2)+(S=8))-((S=4)+(S=
  5)+(S=6)):IFX>184THENX=184ELSEIFX<5
  6THENX=56
80 IFY>173THENY=173ELSEIFY<43THENY=4
  3
90 PUTSPRITE4,(X,Y),15+(DA>6),0:PUTS
  PRITES,(X,Y),1,1
100 R1=R1+1:IFR1=100THENR2=1
110 ONBGOSUB300,440,620,870,940
120 IFR2<2THENGOTO200
130 R4=R4-1*(R4=0):IFR4>M+1-(M=5)*2
  THENR4=-9:R5=0
140 NN=NN+(2*(M>3))*(D1>1)-(D1=0)
150 D1=0:R1=0:R2=0:B=B+1:IFB>(3-(M>
  2)-(M=5))*(MZ=0)-(MZ=1)*5THENB=1
160 IFNN>MORM=5THENNN=M+(M=5)
170 IFNN<10RM=1THENNN=1
180 IFM=4ANDNN<2THENNN=2
190 IFM=1THENNN=4
200 ST=STRIG(0)+STRIG(1):IFST=-1THEN
  L1=L1+1:GOSUB230:ELSEGOSUB270:L1=0
210 COLOR,0,0:GOSUB1070:LOCATE1,1:PR
  INT"DAMAGE":STRING$(DA,CHR$(&H9E)):D
  A:IFDA>9THENGOTO1020
220 LOCATE1,0:PRINT"SCORE":SC:GOSUB1
  180:GOTO70
230 L=0:IFL1>15THENL1=1
240 IFL(L)=0ANDL1=1THENL(L)=1:LX(L)=
  X:LY(L)=Y+4:GOTO270
250 L=L+1:IFL>2THENGOTO270
260 GOTO240
270 FORI=0TO2:IFL(I)=0THENGOTO290
280 LY(I)=LY(I)-12:IFLY(I)<-16THENL
  (I)=0:PUTSPRITE27+I,(0,209),0:GOTO290
  ELSEPUTSPRITE27+I,(LX(I),LY(I)),15,8
290 NEXTI:RETURN
300 R3=0:FORI=0TO3:IFSS(I)=0THENSS(I)
  =1:AY(I)=-1*48
310 IFSS(I)=1THENSS(I)=2:AX(I)=RND(1)
  )*86+64*(X<128)*43:X1(I)=RND(1)*2+1
  )*(X<AX(I))-(X>AX(I)):Y1(I)=2*INT(
  RND(1)*2)-1
320 IFAY(I)>0THENAX(I)=AX(I)+X1(I)
330 AY(I)=AY(I)+6*(1-(NN>2))-3:IFAY(I)
  <-32THENGOTO390
340 IFAY(I)>199ANDR2=1THENAY(I)=200:
  SS(I)=5:GOTO390
350 IFAY(I)>199THENAY(I)=-16:SS(I)=1
  :GOTO390
360 IFAX(I)<48ORAX(I)>192ORSS(I)=4TH
  ENPUTSPRITE7+I,(0,209):PUTSPRITE22+I
  ,(0,209):GOTO390
370 IFABS(AX(I)-X)<24ANDABS(AY(I)-Y)
  <116ANDX1(I)<3-(NN>2)ANDX1(I)>-3+(NN
  >2)THENX1(I)=X1(I)+Y1(I)
380 PUTSPRITE7+I,(AX(I),AY(I)),15,11
  +9*(NN>2):PUTSPRITE22+I,(AX(I),AY(I)
  ),1,12+9*(NN>2)
390 R3=R3+AY(I):J=I+5:IFAY(I)>NN*10+
  30ANDSS(J)=0ANDSS(I)<4AND(NN=20RNN>3)
  THENSS(J)=5:AX(J)=AX(I):AY(J)=AY(I)
  :XY=RND(1)*NN+NN/2:YX=RND(1)*NN+NN/2
  :X1(J)=XY*(AX(I)-X)-(AX(I)-X)*Y1(J)
  :Y1(J)=2*YX*(AY(I)-Y)-(AY(I)-Y)*Y1(J)
  :IFAX(J)<44ORAX(J)>194ORAY(J)>199
  ORAY(J)<0THENX1(J)=0:Y1(J)=0:SS(J)=0
  :PUTSPRITE12+I,(0,209):GOTO420

```

```

410 PUTSPRITE12+I,(AX(J),AY(J)),(SS(
  J)-4)*14+1,6
420 NEXTI:IFR3=800THENFORI=0TO3:SS(I)
  =0:NEXTI:R2=2
430 RETURN
440 R3=0:FORI=0TO3:IFSS(I)=0THENSS(I)
  =1:AY(I)=-1*48:FORJ=5TO9:SS(J)=0:NE
  XTJ
450 IFSS(I)=1THENSS(I)=2:AX(I)=RND(1)
  )*144+48:Y1(I)=NN*2:X1(I)=(X<AX(I))-
  (X>AX(I))
460 AX(I)=AX(I)+X1(I):AY(I)=AY(I)+Y1
  (I):IFABS(Y-AY(I))-32<48ANDSS(I)=2TH
  ENSS(I)=3:X1(I)=-X1(I)*2
470 IFAY(I)>199ANDR2=1THENAY(I)=200:
  GOTO520
480 IFAY(I)>199THENSS(I)=1:AY(I)=-16
  :GOTO520
490 IFAY(I)<-32THENGOTO520
500 IFAX(I)<48ORAX(I)>192ORSS(I)=4TH
  ENPUTSPRITE7+I,(0,209):PUTSPRITE22+I
  ,(0,209):GOTO520
510 PUTSPRITE7+I,(AX(I),AY(I)),15,4:
  PUTSPRITE22+I,(AX(I),AY(I)),1,5
520 J=I+5:IFSS(I)=4ANDSS(J)=0THENSS(
  J)=4
530 IFSS(J)=0THENSS(J)=1:AX(J)=AX(I)
  :AY(J)=AY(I):Y1(J)=4+NN*2:X1(J)=0
540 AY(J)=AY(J)+Y1(J):IFAX(J)<46ORAX
  (J)>194THENGOTO570
550 IFNN=2THENAX(J)=AX(J)+X1(I)*2
560 IFNN>2THENAX(J)=AX(J)+X1(J):X1(J)
  =X1(J)+(X<AX(J))-(X>AX(J))
570 IFAY(J)>199THENSS(J)=0:PUTSPRITE
  7+J,(0,209):GOTO600
580 IFSS(J)=4ANDNN>2THENY1(J)=64-(NN
  =4)*200:PUTSPRITE7+J,(0,209):GOTO600
590 IFSS(J)=4ORAX(J)<46ORAX(J)>194OR
  AY(J)<-32THENPUTSPRITE7+J,(0,209):GO
  TOTO600ELSEPUTSPRITE7+J,(AX(J),AY(J)),
  15,7
600 R3=R3+AY(I):NEXTI:IFR3=800THENFO
  RI=0TO3:SS(I)=0:NEXTI:R2=2
610 RETURN
620 R3=0:FORI=0TO4:IFSS(I)=0THENSS(I)
  =1:AY(I)=-1*48
630 IFSS(I)=1THENSS(I)=2:AX(I)=RND(1)
  )*48+48:I*24:Y1(I)=NN+6:X1(I)=(NN-2)
  *(RND(1)*3)+1
640 IFNN<30RY-AY(I)>50THENGOTO660
650 AX(I)=AX(I)+X1(I)*(X<AX(I))-(X>A
  X(I))
660 AY(I)=AY(I)+Y1(I):IFAY(I)<-32THE
  NGOTO710
670 IFAY(I)>199ANDR2=1THENAY(I)=200:
  PUTSPRITE7+I,(0,209):GOTO710
680 IFAY(I)>199THENSS(I)=1:AY(I)=-16
  :GOTO710
690 IFSS(I)=4THENPUTSPRITE7+I,(0,209)
  :GOTO710
700 PUTSPRITE7+I,(AX(I),AY(I)),15,7
710 R3=R3+AY(I):NEXTI
720 IFNN=1ANDR3=1000THENR2=2:FORI=0T
  O4:SS(I)=0:NEXTI
730 IFNN=1THENRETURN
740 FORI=5TO9:IFSS(I)=0THENSS(I)=1:AY
  (I)=-1*48-16
750 IFSS(I)=1THENSS(I)=2:AX(I)=RND(1)
  )*48-72+I*24:Y1(I)=2*NN+6:X1(I)=0
760 IFNN<3THENGOTO800
770 IFAX(I)<46ORAX(I)>194THENGOTO790
780 X1(I)=X1(I)-(X<AX(I))-(X>AX(I))
  )*(X1(I)<NN*6-10)
790 AX(I)=AX(I)+X1(I)
800 AY(I)=AY(I)+Y1(I):IFAY(I)<-32THE
  NGOTO850
810 IFAY(I)>199ANDR2=1THENAY(I)=200:
  PUTSPRITE7+I,(0,209):GOTO850
820 IFAY(I)>199THENSS(I)=1:AY(I)=-16
  :GOTO850
830 IFSS(I)=4ORAX(I)<46ORAX(I)>194TH
  ENPUTSPRITE7+I,(0,209):GOTO850
840 PUTSPRITE7+I,(AX(I),AY(I)),15,7
850 R3=R3+AY(I):NEXTI:IFR3=2000THENR

```

```

2=2:FORI=0TO9:SS(I)=0:NEXTI
860 RETURN
870 R3=0:FORI=0TO4:IFSS(I)=0THENSS(I)
  =1:AY(I)=-1*48
880 IFSS(I)=1THENSS(I)=2:AX(I)=RND(1)
  )*144+48:X1(I)=0:Y1(I)=8
890 AX(I)=AX(I)+X1(I):AY(I)=AY(I)+Y1
  (I):X1(I)=-X1(I)+(X<AX(I))-(X>AX(I))
  )*(X1(I)<5+2*NN):Y1(I)=-Y1(I)+(Y<A
  Y(I))-(Y>AY(I))*Y1(I)<5+2*NN:IFSS
  (I)=4ORR2=1THENY1(I)=9+NN:IFAY(I)>19
  9THENSS(I)=1:AY(I)=-16:IFR2=1THENAY(
  I)=200:SS(I)=4
900 IFSS(I)=4ORAX(I)<48ORAX(I)>192OR
  AY(I)<-32ORAY(I)>199THENPUTSPRITE7+
  I,(0,209):PUTSPRITE22+I,(0,209):GOTO9
  20
910 PUTSPRITE7+I,(AX(I),AY(I)),15,9:
  PUTSPRITE22+I,(AX(I),AY(I)),1,10
920 R3=R3+AY(I):NEXTI:IFR3=1000THENR
  2=2:FORI=0TO3:SS(I)=0:NEXTI
930 RETURN
940 R3=0:FORI=0TO4:IFSS(I)=0THENAY(I)
  =-1*200:SS(I)=1
950 IFSS(I)=1THENSS(I)=2:AX(I)=RND(1)
  )*144+48:Y1(I)=RND(1)*3+3:X1(I)=0
960 AX(I)=AX(I)+(X<AX(I))-(X>AX(I)):
  AY(I)=AY(I)+Y1(I):IFAY(I)>200THENAY(
  I)=-16:SS(I)=1:IFR2=1THENSS(I)=4:AY(
  I)=200
970 IFSS(I)=4THENX1(I)=X1(I)+1:Y1(I)
  =Y1(I)+1:SS(I)=2-(X1(I)>4)*2
980 IFX1(I)>4ORAY(I)<0THENPUTSPRITEI
  +7,(0,209):PUTSPRITE22+I,(0,209):GOT
  O1000
990 PUTSPRITE7+I,(AX(I),AY(I)),15,9:
  PUTSPRITE22+I,(AX(I),AY(I)),1,10
1000 R3=R3+AY(I):NEXTI:IFR3=1000THEN
  FORI=0TO4:SS(I)=0:NEXTI:R2=2
1010 RETURN
1020 FOREI=27TO31:PUTSPRITEI,(0,209)
  :NEXTI:PUTSPRITE4,(X,Y),10,0:PUTSP
  RITES,(X,Y),9,1:FOREI=0TO999:NEXTI:
  :PUTSPRITES,(0,209):FOREI=14TO16:PUT
  SPRITE4,(X,Y),10,E1:FOREI=0TO1000:NE
  XTE2
1030 ONBGOSUB300,440,620,870,940
1040 GOSUB1180:NEXTI:COLOR,0,0:X=12
  0:Y=-32:PUTSPRITE4,(0,209):LOCATE7,1
  :PRINT"GAME OVER"
1050 FOREI=0TO49:K$=INKEY$:R2=1:ONBG
  OSUB300,440,620,870,940:GOSUB1180:FO
  REI=0TO1200:NEXTI:NEXTI:FORI=0TO99
  9:NEXTI:IFSC<ITHENHI=SC:LOCATE15,0
  :PRINT"HI-":HI
1060 GOTO50
1070 FORI=0TO9:IFSS(I)=4THENGOTO 112
  0
1080 IFABS(AX(I)-X)<10 AND ABS(AY(I)
  -Y)<21<10 THENCOLOR,6,6:SS(I)=4:DA=DA
  +1:D1=D1+1:GOTO 1120
1090 IFSS(I)=5THENGOTO 1120
1100 FORJ=0TO2:IFABS(AX(I)-LX(J))<14
  AND ABS(AY(I)-LY(J))<14 AND LY(J)>8
  THENSS(I)=4:PUTSPRITE27+J,(0,209):
  L(J)=0:LX(J)=-99:PUTSPRITE7+I,(AX(I)
  ,AY(I)),6,13:SC=SC+NN:SR=SR+NN*2
1110 NEXTJ
1120 NEXTI:RETURN
1130 RESTORE1140:FORI=&HEC00 TO &HEC
  18:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
  I:RETURN
1140 DATA21,40,18,11,00,ED,01,A0,02,
  CD,59,00,21,00,ED,11,60,18,01,A0,02,
  CD,5C,00,C9
1150 IFM=10RM=2THENRESTORE1350ELSERE
  STORE1370
1160 IFM=5THENRESTORE1380
1170 FORI=0TO15:READA$:A$(I)=A$:NEXT
  I:M1=0:MA=0:MB=0:RETURN
1180 A=USR(0):IFR4=-9THENGOTO1290ELS
  EONMGTOTO1190,1190,1220,1220,1260
1190 IFMA=0THENMP=6*M-3:MA=1
1200 LOCATE4,2:PRINTA$(MP):MP=MP-1:I
  FMP<6M-6THENM1=M1-(M=1):MA=0:IFM1=7
  THENM1=0:MP=5:MA=1

```

[illegible]

```

ELSE 730
720 LINE(L1(I),L2(I))-(L3(I),L4(I)),
15,,XOR
730 SOUND 7,80001100000:SOUND 5,0:SOU
ND 4,100:SOUND 10,13*(ZZ(I)<5 AND Z
Z(I)>1)
740 NEXT I
750 FOR I=0 TO LE:IF ZZ(I)=1 THEN LI
NE(L1(I),L2(I))-(L3(I),L4(I)),1:NEXT
I
ELSE NEXT I
760 RETURN
770 '----- ターニング -----
780 IF BB<>0 OR SH=1 THEN RETURN
790 COLOR=(1,3,1):C=1:SOUND 7,8000
110000:SOUND 1,3:SOUND 6,5:SOUND 8,1
6:SOUND 12,80:SOUND 13,0
800 VN=VN-30:LINE(245,0)-(9+VN,1),1,
B
810 RETURN
820 '----- シェーディング -----
830 FOR I=0 TO 4
840 LINE(0,LX(I))-(255,LY(I)),1
850 A=1*I*2*(18-T2)*.1:B=A+A/8*T1+T2
855:LX(I)=75+B*4+B:L(YI)=75-G*4+8
860 LINE(0,LX(I))-(255,LY(I)),7
870 NEXT I
880 IF S=0 OR S=1 OR S=5 THEN G=G+(S
GN(G)=1)-(SGN(G)=-1)
890 IF S=0 OR S=3 OR S=7 THEN T2=T2-
(SGN(S-T2)=1)+(SGN(S-T2)=-1)
900 G=G+((S>5 AND S<9) AND G>-10)-((
S<1 AND S<5) AND G<10)
910 T2=T2+((S>3 AND S<7) AND T2>-1)-
((S=8 OR S=1 OR S=2) AND T2<10)
920 T1=T1+1:IF T1=9 THEN T1=0
930 RETURN
940 '----- スプライトのターンノディック -----
950 RESTORE980:FORI=0TO13:8$="" :FORJ
=0TO31:READ A$:C$=CHR$(VAL("&H"+A$))
:8$=8$+C$:NEXTJ
960 SPRITE$(I)=B$:NEXTI
970 RETURN
980 DATA 00,00,00,02,07,0F,1F,0F,07,
03,03,01,00,00,00,00,00
990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,E0,F0,FB,
FE,FF,FE,FC,78,70,20
1000 DATA C0,E0,7B,3C,3E,1F,0F,07,03
,03,01,00,00,00,00,00
1010 DATA 00,00,00,00,00,00,00,C0,E0,C0
,80,00,00,00,00,00,00
1020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,03,00
,00,00,00,00,00,00,00
1030 DATA 00,00,00,00,00,00,80,E0,80
,80,00,00,00,00,00,00
1040 DATA 03,01,01,03,04,0B,90,F1,F1
,90,0B,04,03,01,01,03
1050 DATA C0,80,80,C0,20,10,09,8F,8F
,09,10,20,C0,80,80,C0
1060 DATA 00,0B,10,3B,5C,0B,10,11,11
,10,0B,5C,3B,10,0B,00
1070 DATA 10,00,10,0B,DC,3A,10,0B,8B,8B
,0B,10,3A,DC,0B,10,00
1080 DATA 00,00,00,00,01,01,02,24,39,39
,24,02,01,01,03,00,00
1090 DATA 00,00,C0,80,80,40,24,9C,9C
,24,40,80,80,C0,00,00

```


レーザー

```

100 'LASER' Programed By M.Akimoto
110 COLOR 15,0,0:SCREEN 5,0:DEFINT C
-Z:DIM A(23):A=RND(-TIME/3):SOUND 7,
156:OPEN "GRP:" AS #1:H=99
120 FOR I=0 TO 7:READ A$:B$=B$+CHR$(
VAL("&H"+A$)):NEXT S:SPRITE$(0)=B$:FOR
I=0 TO 15:READ A,B,C:COLOR=(I,A,B,C
):NEXT
130 FOR I=0 TO 23:READ A(I):NEXT
140 SET PAGE 0,1:CLS:CIRCLE (8,8),8,
2:PAINT (8,8),2:FOR I=0 TO 3:CIRCLE
(24*I+32,8),1+I+2,4:PAINT (24*I+32,8
),4:IF I THEN CIRCLE (24*I+32,8),1+I
,0:PAINT (24*I+32,8),0
150 NEXT:COLOR 13:FOR I=0 TO 8:READ
A$:PSET (128-LEN(A$)*4,24+I*8):PRI
NT#1,A$:NEXT:COLOR 15:SET PAGE ,0
160 GOSUB 670:R=0:U=0
170 ' カン ケイ
180 CLS:COLOR=(1,RND(1)*3+1,RND(1)*3
+1,RND(1)*3+1):COLOR=(9,RND(1)*3+3,R
ND(1)*3+3,RND(1)*3+3):LINE (7,7)-(24
8,204),15,B:PAINT (0,0),9,15
190 A=INT(RND(1)*4)*2:B=INT(RND(1)*4
)*2:C=0:A+A+INT(RND(1)*2)*2:D=0:B+B+I
NT(RND(1)*2)*2:IF A(A)-A(B)=0 AND A
(C)+A(D)=0 OR A(A+1)-A(B+1)=0 AND A
(C+1)+A(D+1)=0 THEN 190
200 FOR I=0 TO 16:LINE (A(A)+A(C)*I/
16,A(A+1)+A(C+1)*I/16)-(A(B)+A(D)*I/
16,A(B+1)+A(D+1)*I/16),1:NEXT
210 P=R MOD 3+3:T=P+P:FOR I=1 TO T:X
(I)=RND(1)*223+16:Y(I)=RND(1)*179+16
:Z(I)=1:COPY (0,0)-(16,16),1 TO (X(I
)-8,Y(I)-8),0,XOR:NEXT
220 COLOR ,9:PSET (128,205):PRINT#
1,"STAGE",I+1:" PAR":P:COLOR ,0
230 PLAY "T240M4096S0L0406#05D#D#04G
#05D#D#04F#05C#C#04F#05C#C#,"T240S0
L040EBB8B8DAADA":PLAY "D4E8B8B8B8G
ECG8B8A8B8B8F4","CG6CG6GCEC03A04EE
RCG#F#R8B8G#
240 ' スタート イチ シタイ
250 X=127:Y=105:X1=0:Y1=0:N=-1
260 GOSUB 550:PSET (X,Y),8:X0=X:Y0=Y
:GOSUB 660
270 ' セン ラヒ
280 GOSUB 550:PUT SPRITE 0,(0,224),0
,0:IF X=X0 AND Y=Y0 THEN 280

```

```

290 LINE (X0,Y0)-(X,Y),8:GOSUB 660
300 ' アタリ ハンディ
310 C=Y-Y0:D=X-X0:A=X*Y0-Y*X0
320 FOR I=1 TO P+P:IF Z(I)=0 THEN 41
0
330 IF (X(I)-X)^2+(Y(I)-Y)^2<=64 THE
N 370
340 IF (X(I)-X0)^2+(Y(I)-Y0)^2<=64 T
HEN 370
350 B=D*D*X(I)+C*D*Y(I)-C*A:IF (8-X*
(C*D+D*D))*(8-X0*(C*D+D*D))>0 OR (C*
X(I)-D*Y(I)+A)^2>64*(C*D+D*D) THEN 4
10
360 IF D=0 AND (Y(I)-Y)*(Y(I)-Y0)>0
THEN 410
370 FOR J=0 TO 3:COPY (24*J+24,0)-(2
4*J+40,16),1 TO (X(I)-8,Y(I)-8),0,XO
R:SOUND 10,15-J-J:FOR K=0 TO 7:SOUND
6,K*4:NEXT:NEXT
380 COPY (0,0)-(16,16),1 TO (X(I)-8,
Y(I)-8),0,XOR
390 FOR J=0 TO 3:COPY (96-24*J,0)-(1
12-24*J,16),1 TO (X(I)-8,Y(I)-8),0,X
OR:SOUND 10,7-J-J:FOR K=0 TO 7:SOUND
6,K*4:NEXT:NEXT:SOUND 10,0
400 Z(I)=0:IT=T-1
410 NEXT:IF T THEN X0=X:Y0=Y:GOTO 28
0
420 ' ラウンド ケイ
430 IF N=1 THEN COPY (80,40)-(175,47
),1 TO (80,80),0:GOTO 450
440 IF N-P<3 THEN COPY (80,(N-P)*8+7
2)-(175,(N-P)*8+79),1 TO (80,80),0
450 U=U+N-P:PSET (128,128):PRINT#1
,"SCORE":N:PSET (128,144):PRINT#1
,USING "TOTAL###":U:PSET (72,160):P
RINT#1,"HIT SPACE KEY!"
460 PLAY"8005CC032768D1","D4S0G#6#6
#A#1
470 IF STRIG(0)=0 THEN 470
480 R=R+1:IF R<9 THEN N=0:GOTO 180
490 ' ケー-ゲット
500 IF U<H THEN H=U
510 CLS:PSET (96,72):PRINT#1,"GAME
SET":PSET (128,96):PRINT#1,USING
"TOTAL###":U:PSET (80,112):PRINT#1
,USING "TODAY'S TOP###":H
520 PLAY"80L4D.C.04A#.6#.F#1","S0L4A
#.6#.F#.E.D1
530 IF STRIG(0) THEN 160 ELSE 530
540 ' カ-ソル ウォチ

```

```

550 I=5:A=32+(N<0)*8:COPY (0,A)-(255
,A+6),1 TO (0,0),0,TPSET:C=7
560 S=STICK(0):IF S>1 AND S<5 OR S>5
THEN X1=X1-(S>1)*(S<5)*(X1<4)-(S>5)
*(X1>4) ELSE X1=X1-SGN(X1)
570 IF S<>0 AND S<3 AND S<>7 THEN Y
1=Y1-(S>3)*(S<7)*(Y1<4)-((S=1)+(S=2
)+(S=8))*(Y1>4) ELSE Y1=Y1-SGN(Y1)
580 X=X+X1:IF X<8 THEN X1=0:X=8
590 IF X>247 THEN X1=0:X=247
600 Y=Y+Y1:IF Y<8 THEN Y1=0:Y=8
610 IF Y>203 THEN Y1=0:Y=203
620 PUT SPRITE 0,(X,Y-1),15,0:IF STR
IG(7) THEN LINE (0,0)-(255,6),9,8F:X
1=0:Y1=0:COLOR=(13,7,7,7):RETURN
630 I=I+1:IF I THEN 560
640 C=9-C:COLOR=(13,C,C,C):I=5:GOTO
560
650 ' SPACE ヲ オタ ト
660 SOUND 1,0:SOUND 3,0:SOUND 8,15:S
OUND 9,15:FOR I=0 TO 31:SOUND 0,255-
1*I:SOUND 2,254-I*8:NEXT:SOUND 8,0:S
OUND 9,0:N=1:RETURN
670 ' ティ モンスター-ジョン
680 CLS:RESTORE B10:X0=5B:Y0=34:C=7
690 FOR I=0 TO 19:READ X,Y:LINE (128
,200)-(X,Y),11:LINE -(X0,Y0),11:X0=X
:Y0=Y:COLOR=(11,0,C,7):C=7-C:LINE (1
28,200)-(X,Y),0:NEXT
700 PSET (72,160):PRINT#1,"HIT SPA
CE KEY!"
710 IF STRIG(0) THEN RETURN ELSE COL
OR=(11,0,C,7):C=7-C:GOTO 710
720 DATA 00,70,60,50,08,04,02,00
730 DATA 0,0,0,0,0,7,7,0,0,7,0,0
740 DATA 7,7,0,7,7,0,7,7,0,7,7,0
750 DATA 4,7,7,7,7,7,4,7,7,0,0,0
760 DATA 4,7,7,7,7,7,4,7,7,7,7,7
770 DATA 8,8,247,8,8,203,247,203
780 DATA 239,0,0,195,-239,0,0,195
790 DATA 239,0,0,-195,-239,0,0,-195
800 DATA PUT THE STARTING POINT,PUT
THE NEXT POINT,LINE IN ONE!ALBATR
OSS,EAGLE,BIRDIE,PAR,BOGGY,DOUBLE BO
GEY
810 DATA 95,23,85,16,51,75,32,57
820 DATA 85,79,118,51,96,56,98,79
830 DATA 117,53,117,79,148,49,143,79
840 DATA 129,69,182,58,163,50,162,79
850 DATA 201,50,208,55,203,79,223,64

```

```

1100 DATA 00,00,04,08,1D,2E,04,09,09
,04,2E,1D,08,04,00,00
1110 DATA 00,00,00,20,10,B8,74,20,90,90
,20,74,B8,10,20,00,00
1120 DATA 00,00,00,00,01,00,01,0A,0E
,0A,01,00,01,00,00,00
1130 DATA 00,00,00,00,00,C0,80,C0,28,B8
,28,C0,80,C0,00,00,00
1140 DATA 00,00,00,00,00,02,04,0B,02,02
,02,0B,04,02,00,00,00
1150 DATA 00,00,00,00,00,20,10,E8,20,A0
,20,E8,10,20,00,00,00
1160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,01
,00,00,00,00,00,00,00
1170 DATA 00,00,00,00,00,00,00,80,80
,00,00,00,00,00,00,00
1180 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,03,03
,01,00,00,00,00,00,00
1190 DATA 00,00,00,00,00,00,80,C0,C0
,80,00,00,00,00,00,00
1200 DATA 00,00,00,00,00,04,00,03,06
,01,04,02,00,00,00,00
1210 DATA 00,00,00,00,00,00,80,40,00,D0
,80,20,40,00,00,00,00
1220 DATA 00,00,20,84,3A,5E,06,1B,06
,01,04,1E,18,00,00,00
1230 DATA 00,00,00,7C,3C,EC,F0,B8,D0
,C0,20,70,30,88,00,00
1240 DATA 00,80,E2,70,5C,37,0D,07,2F
,1E,07,1A,34,38,42,00
1250 DATA 00,02,8C,14,28,20,F8,D0,34
,E0,D8,A4,78,8C,26,01

```

DOBINGO

```

10 GOSUB 800
20 SETPAGE 2,2:COLOR 15,4
30 PSET (70,150):PRINT#1,"せんたい(て)さ
(1-6)"
40 A=VAL(INKEY$):IF A<1 OR A>6 GOTO
40
50 PSET (70,150):PRINT#1,"おまち(て)さ
"
60 SETPAGE 2,0:CLS
70 IF A>3 THEN MD=1:A=A-3 ELSE MD=0
80 S=A+2
90 SP=90-S*10:EP=SP+S*28:SC=SP+14:EC
=SC+(S-1)*28
100 'gamen sakusei
110 UX=SP:UY=SP:LX=SP:LY=SP
120 COPY (95,40)-(160,64),2 TO (182,
23),0
130 COLOR 1,15:PSET (210,190):PRINT#1
,"ESC"
140 FOR X=SC TO EC STEP28
150 FOR Y=SC TO EC STEP28
160 CIRCLE(X,Y),12,1
170 NEXT Y,X
180 FOR A=0 TO S-1
190 FOR B=0 TO S-1:C(A,B)=(A*2+7)*10
+B*MD
200 NEXT B,A
210 FOR A=0 TO 20
220 B=RND(1)*S:D=RND(1)*S
230 SWAP C(B,D),C(D,B)

```

```

240 NEXT
250 FOR A=0 TO S-1:FOR B=0 TO S-1
260 PAINT (SC+A*28,SC+B*28),C(A,B)/10
,1
270 NEXT B,A
280 IF MD=0 GOTO 340
290 FOR X=0 TO S-1
300 FOR Y=0 TO S-1
310 COLOR 1,C(X,Y)/10
320 PSET (SC+X*28-2,SC+Y*28-3):PRINT#
1,USING"##";1+C(X,Y)-INT(C(X,Y)/10)*1
0
330 NEXT Y,X
340 COPY (40,40)-(180,180),0 TO (40,40
),1
350 SETPAGE 0,0
360 PUT SPRITE 0,(UX+10,UY-10),15,0
370 PUT SPRITE 1,(LX-10,LY+10),15,1
380 FOR A=0 TO 200:NEXT
390 'key
400 IF INKEY$=CHR$(27) GOTO 20
410 T=STICK(0):IF T=0 GOTO 400
420 IF STRIG(0) GOTO 480
430 IF (T=3)*(UX<EP-28) THEN UX=UX+2
8:GOTO 360
440 IF (T=7)*(UX>SP) THEN UX=UX-28:G
OTO 360
450 IF (T=5)*(LY<EP-28) THEN LY=LY+2
8:GOTO 360
460 IF (T=1)*(LY>SP) THEN LY=LY-28:G
OTO 360
470 GOTO 390

```


花火師アチャ子LIST

```

1000 CLEAR 500,&HC000:DEFINT A-Z:DIM P(B
,B),N(B,10)
1010 DEFUSR0=&HDB00:DEFUSR1=&HOB03:DEFUS
R2=&HDB06:DEFUSR3=&HOB09
1030 GOSUB 1B10:GOSUB 4900:MX=1:NO=1
1040 '---- MENU ----
1050 A$="<<MENU>> [E] EDIT [G] ウチ7ケ":GO
SUB 23B0
1060 A$="[S] SAVE [L] LOAD [Q] END":GOSU
B 2340
1070 IF INKEY$<>" " THEN 1070
1080 D$=INKEY$:IF D$="" THEN 10B0
1090 NO=1:ON INSTR(" EeGgSsLlOo",D$)/2 G
OSUB 1130,1770,2010,2070,1110:GOTO 1050
1100 '---- END ----
1110 CLS:KEY ON:CLEAR:END
1120 '---- EDIT ----
1130 A$="">>EDIT MODE":GOSUB 23B0
1140 GOSUB 2450:CY=0
1150 IF INKEY$<>" " THEN 1150
1160 LOCATE 15,CY+4:D$=INPUT$(1):O=ASC(D
$)
1170 ON INSTR(" +-NnTtSsLlOoqKk",O$)/2
GOTO 1300,1310,12B0,1320,1370,13B0,1360,
1330
1180 IF 27<O AND D<32 OR O=13 THEN 1210
1190 IF &H2F<D AND D<&H3A THEN 1260
1200 GOTO 1150
1210 IF O=30 THEN GOSUB 1240
1220 IF D=31 OR D=13 THEN GOSUB 1250
1230 GOTO 1150
1240 IF CY=0 THEN RETURN ELSE CY=CY-1:RE
TURN
1250 IF CY=10 THEN RETURN ELSE CY=CY+1:R
ETURN
1260 N(NO,CY)=(N(NO,CY)MOD10)*10+(D-4B)
1270 LOCATE 13,CY+4:PRINT USING"###":N(N
O,CY):GOTO 1150
1280 IF 7<MX THEN A$="コレイシヨウ ツクレーヨ!":G
OSUB 2340:BEEP:GOTO 1150
1290 A$="">>シンキ カツイ":GOSUB 2340:MX=MX+1:
NO=MX:FOR I=0 TO 10:N(NO,I)=0:NEXT I:GOT
O 1140
1300 IF NO<MX THEN A$="">>ツキ / テーダ":GOS
UB 2340:NO=NO+1:GOTO 1140 ELSE 1150
1310 IF 1<NO THEN A$="">>マエ / テーダ":GOSUB
2340:NO=NO-1:GOTO 1140 ELSE 1150
1320 N=NO:NN=NO:GOSUB 1630:GOSUB 1400:GO
SUB 1B10:GOTO 1130
1330 IF 1<MX THEN A$="">>ツシヨ":GOSUB 234
0 ELSE 1150
1340 IF NO<MX THEN FOR I=0 TO 10:N(NO,I)
=N(NO+1,I):NEXT I:NO=NO+1:GOTO 1340
1350 MX=MX-1:NO=MX:GOTO 1140
1360 RETURN
1370 GOSUB 2130:GOTO 1130
1380 GOSUB 21B0:GOTO 1130
1390 '---- MOVE ----
1400 COLOR 15,1,1:SCREEN 5:R=RND(-TIME):
A=USR0(0)
1410 A=USR3(0):IF A AND 12B THEN SOUND B
,0:SOUND 9,0:C=1:RETURN
1420 B=A AND 1:C=A AND 2

```

```

1430 IF B<C THEN IF NN<N THEN C=0:RETURN
ELSE P(N,3)=(N(N,0)+1)/2
1440 IF B AND N<NN+1 THEN A!=A1!:GOSUB 1
4B0:A=USR1(0)
1450 IF C AND N<NN+1 THEN A!=A2!:GOSUB 1
4B0:A=USR2(0)
1460 GOTO 1410
1470 '---- UCHIAGE ----
1480 POKE A!+0,P(N,0):POKE A!+1,P(N,1) M
OD 256:POKE A!+2,P(N,1)*256
1490 POKE A!+3,P(N,2):POKE A!+4,P(N,3)
1500 POKE A!+5,RND(1)*200+2B
1510 POKE A!+6,P(N,5)
1520 IF A!=A1! THEN T=4 ELSE T=7
1530 A=P(N,6):GOSUB 1570:R=A:A=P(N,7):GO
SUB 1570:G=A:A=P(N,B):GOSUB 1570:B=A:COL
OR=(T,R,G,B)
1540 A=R:GOSUB 1600:RR=A:A=G:GOSUB 1600:
GG=A:A=B:GOSUB 1600:BB=A:COLOR=(T-1,RR,G
G,BB)
1550 A=R:GOSUB 1610:RR=A:A=G:GOSUB 1610:
GG=A:A=B:GOSUB 1610:BB=A:COLOR=(T-2,RR,G
G,BB)
1560 N=N+1:RETURN
1570 IF A<0 THEN A=0
1580 IF 7<A THEN A=7
1590 RETURN
1600 A=A-2:GOTO 1570
1610 A=A-4:GOTO 1570
1620 '---- KEISAN ----
1630 SZ!=N(N,0)/100:P(N,3)=1:P(N,0)=N(N,
9)/2*SZ!+1:P(N,1)=N(N,10)/5*SZ!+1
1640 S=0:FOR J=1 TO B:S=S+N(N,J):NEXT J:
P(N,2)=S/9*SZ!
1650 P(N,5)=160-N(N,0):R=N(N,2):G=N(N,3)
:B=N(N,4):C=R+G+B
1660 P(N,6)=C/(N(N,2)+1):P(N,7)=C/(N(N,3
)+1):P(N,B)=C/(N(N,4)+1)
1670 AR!=.3:AG!=.6:AB!=.3:Z=1:P=1:GOS
UB 1750
1680 AR!=1.3:AG!=1.6:AB!=0 :Z=5:P=0:GOS
UB 1750
1690 AR!=0 :AG!=0 :AB!=3.B:Z=6:P=0:GOS
UB 1750
1700 AR!=2.5:AG!=2.7:AB!=2.B:Z=7:P=0:GOS
UB 1750
1710 AR!=3.3:AG!=5 :AB!=4.6:Z=B:P=0:GOS
UB 1750
1720 IF P(N,0)<10 THEN P(N,0)=10
1730 IF P(N,1)<4 THEN P(N,1)=4
1740 RETURN
1750 A=(R*AR!+G*AG!+B*AB!)-N(N,Z):P(N,P)
=P(N,P)-ABS(A)/5:RETURN
1760 '---- GO! ----
1770 FOR N=1 TO MX:GOSUB 1630:NEXT N
17B0 N=1:NN=MX:GOSUB 1400:IF C=0 THEN 17
B0
1790 GOTO 1B10
1B00 '---- SCREEN ----
1B10 COLOR 15,1,1:SCREEN 1:WIOth 29:KEY
OFF:GOSUB 1940
1B20 X=0:Y=0:XX=16:YY=2:GOSUB 2400:LOCAT
E X+1,1:PRINT" ♠♥♣7チャ♠";

```

```

1830 X=0:Y=3:XX=16:YY=15:GOSUB 2400
1840 RESTORE 1850:FOR I=0 TO 10:READ D$:
LOCATE X+1,Y+1+I:PRINT D$;:NEXT I
1850 DATA "サイズ","カエンソサン カリウム","タンサン ストロ
ンチウム","ショウサン","リウム","カリウム"
1860 DATA "アサ スミ","マツネ ヒメツチ","BLサ イ","ミシ
ンコ","モクタン","コクショク カヤク"
1870 X=17:Y=0:XX=27:YY=2:GOSUB 2400:LOCA
TE 22,Y+1:PRINT"No.";
1880 X=17:Y=3:XX=27:YY=15:GOSUB 2400
1890 RESTORE 1890:FOR I=0 TO 9:READ D$:L
OCATE X+1,Y+1+I:PRINT D$;:NEXT I
1900 DATA "COMMAND","","+","ツキ","-","マエ
","N: シンキ","T: テスト"
1910 DATA "K: ヲクジョ","S: SAVE","L: LOAD"
,"Q: MENU"
1920 MY=17:GOTO 2450
1930 '--- CHARACTER ---
1940 RESTORE 1960
1950 FOR I=128*8 TO 131*8+7:READ D$:VPOK
E I,VAL("&H"+D$):NEXT I:RETURN
1960 DATA 42,FF,52,28,4F,CB,48,4F:'ハナ
1970 DATA 08,49,2A,0B,18,14,22,C1:'ヒ
1980 DATA 9F,E4,8F,F5,95,F5,A4,E4:'シ
1990 DATA 3E,04,0B,FF,08,08,08,18:'コ
2000 '--- ALL SAVE ---
2010 A$="">>>セ"ンテ"ーラ ラ ーフ" シマス":GOSUB 238
0
2020 GOSUB 2230:IF F$="" THEN RETURN
2030 GOSUB 2260:OPEN F$+".ACH" FOR OUTPU
T AS#1
2040 PRINT#1,MX:FOR NO=1 TO MX:GOSUB 216
0:NEXT NO
2050 CLOSE#1:GOTO 2270
2060 '--- ALL LOAD ---
2070 A$="">>>セ"ンテ"ーラ ラ ロート" シマス":GOSUB 238
0
2080 GOSUB 2230:IF F$="" THEN RETURN
2090 GOSUB 2260:OPEN F$+".ACH" FOR INPUT
AS#1
2100 INPUT#1,MX:FOR NO=1 TO MX:GOSUB 221
0:NEXT NO
2110 CLOSE#1:GOTO 2270
2120 '--- SAVE ---
2130 A$="">>>セ"ンテ"ーラ ラ ーフ" シマス":GOSUB 2380
2140 GOSUB 2230:IF F$="" THEN RETURN
2150 GOSUB 2260:OPEN F$+".BOM" FOR OUTPU
T AS#1:GOSUB 2160:CLOSE#1:GOTO 2270
2160 FOR J=0 TO 10:PRINT#1,N(NO,J):NEXT
J:RETURN
2170 '--- LOAD ---
2180 A$="">>>セ"ンテ"ーラ ラ ロート" シマス":GOSUB 2380
2190 GOSUB 2230:IF F$="" THEN RETURN
2200 GOSUB 2260:OPEN F$+".BOM" FOR INPUT
AS#1:GOSUB 2210:CLOSE#1:GOTO 2270
2210 FOR J=0 TO 10:INPUT#1,N(NO,J):NEXT
J:RETURN
2220 '--- FILE NAME ---
2230 IF INKEY$<>" " THEN 2230
2240 A$="FILE NAME: ":GOSUB 2340:LOCATE
11,MY-1:F$="":INPUT F$:RETURN
2250 '--- ERROR ---
2260 ON ERROR GOTO 2280:RETURN
2270 ON ERROR GOTO 0:RETURN
2280 IF ERR=53 THEN ON ERROR GOTO 0:END
2290 IF ERR=53 THEN A$="ファイルカ ナイヨ !":60
SUB 2380:BEEP

```

```

2300 IF ERR>53 THEN A$="DISK フォース テ" エラー
カ" ハットセイ シマシタ。 カクニン シテネ。":GOSUB 2380:BEE
P
2310 RESUME 2320
2320 RETURN
2330 '--- MES ---
2340 LOCATE 0,MY:PRINT LEFT$(A$,28);
2350 IF MY<23 THEN MY=MY+1 ELSE LOCATE 0
,17:PRINT CHR$(27);"M";
2360 A$=MID$(A$,29):IF A$="" THEN RETURN
ELSE 2340
2370 '--- CR&MES ---
2380 SV$=A$:A$="":GOSUB 2340:A$=SV$:GOTO
2340
2390 '--- BOX ---
2400 LOCATE X, Y:PRINT"┌";:FOR I=X+1 TO
XX-1:PRINT"-";:NEXT I:PRINT"┐";
2410 FOR I=Y+1 TO YY-1:LOCATE X,I:PRINT"
├";:LOCATE XX,I:PRINT"┤";:NEXT I
2420 LOCATE X,YY:PRINT"└";:FOR I=X+1 TO
XX-1:PRINT"-";:NEXT I:PRINT"┘";
2430 RETURN
2440 '--- DATA ---
2450 LOCATE 25,1:PRINT USING"###";NO;
2460 FOR I=0 TO 10:LOCATE 13,4+I:PRINT U
SING"####";N(NO,I):NEXT I:RETURN
4890 '--- MACHINE ---
4900 IF PEEK(&HDB00)=&HC3 THEN 4960
4910 A$="チョット マッテネ!":GOSUB 2340:RESTORE
5000:L=5000
4920 FOR I=&HDB00 TO &HDC8F STEP 8:S=0
4930 FOR J=0 TO 7:READ D$:D=VAL("&H"+D$)
:POKE I+J,D:S=S+D:NEXT J
4940 READ D$:IF S<>VAL("&H"+D$) THEN 498
0
4950 L=L+10:NEXT I
4960 A1:=PEEK(&HDB0C)+PEEK(&HDB0D)*256:A
2:=PEEK(&HDB0E)+PEEK(&HDB0F)*256
4970 RETURN
4980 A$=STR$(L)+" フォウ フン ニ マチガイ カ" アル
ヨ":GOSUB 2340:8EEP:END
4990 ' +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 Sum
5000 DATA C3,52,D8,C3,AB,D8,C3,8B,5AE
5010 DATA D8,C3,57,D9,13,C0,AB,CA,513
5020 DATA 3E,06,32,05,C0,C9,CD,10,2E1
5030 DATA DB,F3,21,9F,FD,11,06,C0,45F
5040 DATA 01,05,00,ED,B0,3E,C3,32,2D6
5050 DATA 9F,FD,21,48,DB,22,A0,FD,49C
5060 DATA FB,C9,3A,05,C0,B7,20,FA,494
5070 DATA 18,D6,F3,21,06,C0,11,9F,378
5080 DATA FD,01,05,00,ED,B0,FB,C9,464
5090 DATA 3A,05,C0,B7,C8,3D,32,05,2F2
5100 DATA C0,C9,AF,32,13,C0,32,AB,41A
5110 DATA CA,3E,FF,32,17,C0,32,AF,3F1
5120 DATA CA,CD,99,D8,CD,A2,DB,C9,618
5130 DATA 3E,01,DD,21,1B,C0,21,13,24C
5140 DATA C0,1B,09,3E,02,DD,21,B3,2D2
5150 DATA CA,21,AB,CA,11,0B,C0,01,33D
5160 DATA 08,00,ED,B0,32,02,C0,C9,362
5170 DATA 11,13,C0,18,03,11,AB,CA,285
5180 DATA 21,0B,C0,01,0B,00,ED,B0,292
5190 DATA C9,3E,FF,18,01,AF,32,00,300
5200 DATA C0,C9,3E,FF,18,01,AF,32,3C0
5210 DATA 01,C0,C9,CD,68,DB,CD,C5,529
5220 DATA DB,CD,88,DB,CD,97,DB,CD,60C
5230 DATA CD,73,DB,CD,C5,DB,CD,8D,5DC
5240 DATA DB,CD,A2,DB,C9,3E,C8,32,520F
5250 DATA 12,C0,21,B4,00,06,0D,E5,29F
5260 DATA C5,CD,1E,DC,22,03,C0,CD,43E

```



```

5270 DATA E3,D8,C1,E1,11,0F,00,19,396
5280 DATA 10,ED,C9,21,00,00,06,0D,1FA
5290 DATA C5,3A,10,C0,DD,77,01,AF,3D3
5300 DATA DD,77,00,3A,11,C0,DD,77,3B3
5310 DATA 03,AF,DD,77,02,AF,DD,77,408
5320 DATA 0F,DD,77,0E,DD,77,0D,DD,3AF
5330 DATA 77,0C,DD,77,0B,DD,77,0A,340
5340 DATA E5,C0,2A,DC,EB,ED,48,0C,4E7
5350 DATA C0,CD,F4,DB,EB,2A,03,C0,534
5360 DATA CD,BE,DB,DD,74,05,DD,75,50E
5370 DATA 04,E1,E5,CD,1E,DC,EB,ED,569
5380 DATA 4B,0C,C0,CD,F4,DB,EB,2A,4C8
5390 DATA 03,C0,CD,BE,DB,DD,74,07,481
5400 DATA DD,75,06,E1,3A,0B,C0,DD,418
5410 DATA 77,08,11,10,00,DD,19,11,1A7
5420 DATA 0F,00,19,C1,10,92,C9,AF,303
5430 DATA 32,F8,F7,CD,16,DB,AF,CD,558
5440 DATA D8,00,20,28,CD,32,D8,3A,331
5450 DATA 00,C0,B7,C4,96,D9,3A,01,3E5
5460 DATA C0,8C,C0,B1,D9,3A,F8,F7,5EE
5470 DATA E6,03,20,0C,2A,00,C0,7C,278
5480 DATA 85,20,DB,3E,03,32,F8,F7,412
5490 DATA CD,3A,D8,C9,3A,F8,F7,F6,5C7
5500 DATA 80,32,F8,F7,18,F2,CD,68,4E0
5510 DATA D8,CD,CC,D9,3A,0B,C0,B7,506
5520 DATA 20,08,3A,F8,F7,F6,01,32,37D
5530 DATA F8,F7,CD,9D,D8,CD,88,D8,65E
5540 DATA C9,CD,73,D8,CD,CC,D9,3A,58D
5550 DATA 0B,C0,B7,20,08,3A,F8,F7,3D6
5560 DATA F6,02,32,F8,F7,CD,A6,D8,564
5570 DATA CD,8D,D8,C9,3A,0F,C0,FE,502
5580 DATA FF,28,3C,B7,28,05,3D,32,2B6
5590 DATA 0F,C0,C9,CD,F9,DA,3A,12,484
5600 DATA C0,6F,3A,10,C0,67,3E,0F,2ED
5610 DATA CD,3C,DC,E5,2C,2C,3E,01,361
5620 DATA CD,3C,DC,E1,3A,11,C0,8D,48E
5630 DATA 30,07,7D,D6,02,32,12,C0,290
5640 DATA C9,3E,01,CD,3C,DC,3E,FF,42A
5650 DATA 32,0F,C0,CD,54,DB,C9,3A,400
5660 DATA 08,C0,87,C8,06,A9,C5,3A,3F8
5670 DATA 02,C0,3D,4F,81,81,C6,04,31A
5680 DATA 4F,3A,0B,C0,FE,0A,DA,92,3C8
5690 DATA DA,DD,66,01,DD,6E,00,DD,446
5700 DATA 56,05,DD,5E,04,19,DD,74,304
5710 DATA 01,DD,75,00,7C,FE,10,38,315
5720 DATA 44,FE,F0,30,40,DD,66,07,3EC
5730 DATA DD,6E,06,3A,0E,C0,16,00,26F
5740 DATA 5F,19,DD,74,07,DD,75,06,328
5750 DATA DD,56,03,DD,5E,02,19,DD,369
5760 DATA 74,03,DD,75,02,7C,FE,10,355
5770 DATA 38,18,FE,C4,30,17,DD,66,39F
5780 DATA 01,DD,6E,03,79,51,CD,3C,322
5790 DATA DC,4A,DD,7E,08,3D,DD,77,41A
5800 DATA 08,FE,08,30,0D,AF,DD,77,34E
5810 DATA 08,21,00,00,DD,74,01,DD,258
5820 DATA 75,03,DD,66,08,DD,6E,0A,31B
5830 DATA 7C,85,28,07,0D,79,51,CD,304
5840 DATA 3C,DC,4A,DD,66,0D,DD,6E,3FD
5850 DATA 0C,7C,85,28,07,0D,79,51,243
5860 DATA CD,3C,DC,4A,DD,66,0F,DD,45E
5870 DATA 6E,0E,7C,85,28,05,3E,01,219
5880 DATA CD,3C,DC,DD,66,0D,DD,6E,480
5890 DATA 0C,DD,74,0F,DD,75,0E,DD,3A9
5900 DATA 66,08,DD,6E,0A,DD,74,0D,324
5910 DATA DD,75,0C,DD,66,01,DD,6E,3ED
5920 DATA 03,DD,74,0B,DD,75,0A,11,2CC
5930 DATA 10,00,DD,19,C1,05,C2,16,2A4
5940 DATA DA,3A,0B,C0,3D,32,0B,C0,319
5950 DATA C9,3A,02,C0,FE,01,20,2A,30E

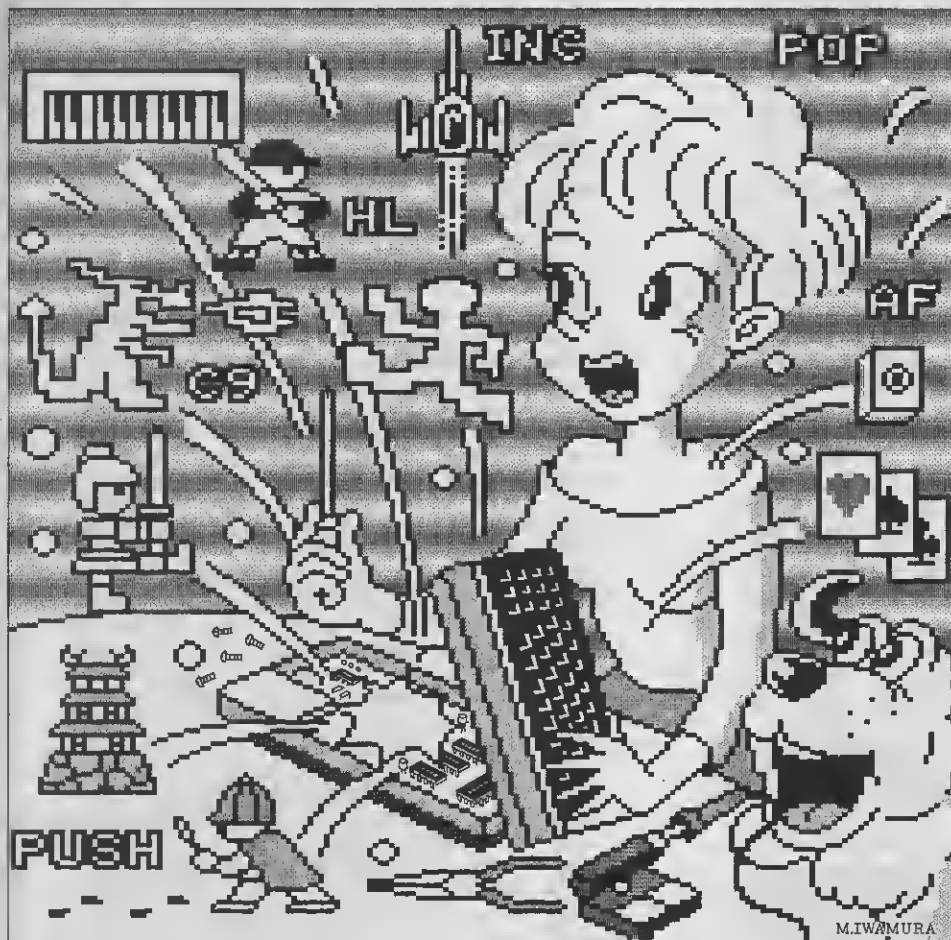
```

```

5960 DATA 3E,07,CD,96,00,E6,FE,F6,482
5970 DATA 08,5F,3E,07,CD,93,00,3E,24A
5980 DATA 08,1E,0A,CD,93,00,3E,01,1CF
5990 DATA 1E,00,CD,93,00,3A,12,C0,28A
6000 DATA 4F,AF,91,5F,3E,00,CD,93,38C
6010 DATA 00,C9,3E,07,CD,96,00,E6,357
6020 DATA FD,F6,10,5F,3E,07,CD,93,407
6030 DATA 00,3E,09,1E,0A,CD,93,00,1CF
6040 DATA 3E,03,1E,00,CD,93,00,3A,1F9
6050 DATA 12,C0,4F,AF,91,5F,3E,02,300
6060 DATA CD,93,00,C9,3A,02,C0,FE,423
6070 DATA 01,20,24,3E,07,CD,96,00,1ED
6080 DATA E6,F6,5F,3E,07,CD,93,00,3E0
6090 DATA 3E,00,1E,20,CD,93,00,3E,21A
6100 DATA 01,1E,03,CD,93,00,3E,08,1C8
6110 DATA 1E,10,CD,93,00,18,22,3E,206
6120 DATA 07,CD,96,00,E6,ED,5F,3E,3DA
6130 DATA 07,CD,93,00,3E,02,1E,20,1E5
6140 DATA CD,93,00,3E,03,1E,03,CD,28F
6150 DATA 93,00,3E,09,1E,10,CD,93,268
6160 DATA 00,3E,06,1E,06,CD,93,00,1C8
6170 DATA 3E,0B,1E,40,CD,93,00,3E,245
6180 DATA 0C,1E,20,CD,93,00,3E,0D,1F5
6190 DATA 1E,00,CD,93,00,C9,7C,AA,36D
6200 DATA E6,80,F5,CD,E9,DB,EB,CD,6A4
6210 DATA E9,DB,EB,E5,D5,06,00,48,4BA
6220 DATA EB,CD,F4,DB,7C,D1,E1,F5,6AA
6230 DATA 06,00,4A,EB,CD,F4,DB,F1,4C8
6240 DATA 06,00,4F,09,F1,C4,EC,DB,3DA
6250 DATA C9,7C,87,F0,7C,2F,67,7D,47B
6260 DATA 2F,6F,23,C9,21,00,00,78,223
6270 DATA 81,C8,CB,38,CB,19,30,01,391
6280 DATA 19,C8,23,CB,12,18,F0,21,30D
6290 DATA 00,00,3E,10,CB,23,CB,12,219
6300 DATA ED,6A,ED,42,38,03,1C,18,2F5
6310 DATA 01,09,3D,20,EF,C9,11,0E,23E
6320 DATA 01,87,ED,52,30,04,11,68,2A4
6330 DATA 01,19,EB,01,0F,00,CD,07,1E9
6340 DATA DC,EB,29,11,89,DC,19,5E,3DD
6350 DATA 23,56,EB,C9,F3,F5,CD,71,553
6360 DATA DC,ED,4B,07,00,0C,3E,24,289
6370 DATA ED,79,3E,91,ED,79,0C,0C,3B3
6380 DATA AF,ED,61,ED,79,ED,69,ED,5A6
6390 DATA 79,0D,0D,3E,2C,ED,79,3E,2A1
6400 DATA 91,ED,79,0C,0C,F1,ED,79,466
6410 DATA AF,ED,79,3E,50,ED,79,F8,504
6420 DATA C9,3E,02,CD,7B,DC,E6,01,414
6430 DATA 20,F7,AF,ED,4B,06,00,0C,310
6440 DATA ED,79,3E,8F,ED,79,ED,78,4FE
6450 DATA C9,00,00,BE,FF,80,FF,4B,450
6460 DATA FF,23,FF,09,FF,00,FF,09,431
6470 DATA FF,23,FF,48,FF,80,FF,BE,5AB
6480 DATA FF,00,00,42,00,7F,00,85,275
6490 DATA 00,DD,00,F7,00,00,01,F7,2CC
6500 DATA 00,DD,00,85,00,7F,00,42,253
6510 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
6990 '
7000 '=====
7010 '
7020 ' [[ ハナビ シ アチャコ ]]
7030 '
7040 ' Programmed By ITOCHI
7050 '
7060 ' 1989.06.09
7070 '
7080 ' (C)1989 MSX Magazine
7090 '
7100 '=====

```

EDITORIAL



STAFF

発行人	塚本慶一郎
編集人・編集長	小島 文隆
副編集長	加川 良
編集スタッフ	金矢八十男 宮川 隆 唐木 緑 樹村 頼子 下山 牧子 千倉 真理 本田 文貴 江守 依子 中村 優子 清水早百合 高橋 敦子 田川 実 菅沢美佐子
制作スタッフ	荒井 清和 小山 俊介 成谷実穂子
編集協力	上野 利幸 土方 幸和 大森 穂高 山田 裕司 鳥田 雄人 小栗 恭也 林 英明 小林 仁 山下 信行 法林 岳之 木村早知子
制作協力	三輪 悦子 スタジオB4 CYGNUS 渡辺 葉子 内山 泰秀 高橋 由佳 下田佳代子 斎藤 大助 内藤 智志 樋口 陽子 鶴谷 孝子 池上 明子 安田 稔 井沢 利昭
アメリカ在住	トム・ランドルフ
フォトグラフ	水科 人士 八木澤芳彦
イラスト	佐久間良一 桜 玉吉 桜沢エリカ 宮嶋美奈子 もろが 卓 城戸 房子 岩村 実樹 なかのたかし 水口 幸広 望月 明 今井 美保 ボビー n

来月号では、なんと思いきって、ハード
についての特集を組んでみたいと思いま
す。そして、さらに加えて特別夏休み超
大付録もついてしまう予定です。これは、
きっと、ものすごい一大事ですぞー！

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによ
って、アフターケアなどの情報を流しております。

☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご
質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木
曜日の午後2時から4時までで、お願いいたし
ます。係員が直接お答えいたします。ただし、
会議や打ち合わせ、あるいは取材などのために、
一時、係員による情報電話の応対を休止してい
る場合もございます。その折には、テープに
よるご案内になります。ご了承くださいませ。

MSXマガジン

9月号は

8月8日発売! 予価 **580円**

MSX2 / MSX2+ 用統合化ソフト

HALNOTE

「遊ぶ」から「創る」へ。MSXの可能性を勢いよく広げ続ける

「HALNOTE」に表計算・グラフ機能の

「GCALC(ジーカルク)」が新登場。

楽しく、やさしい、自由・発展型の

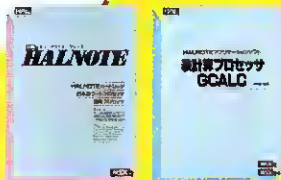
多彩な機能の連携プレーで、

ビジネスにパーソナルユースに

大きなパワーを発揮します。



統合化ソフト、完成領域へ。
ハルノート強カラインナップ



- HALNOTE基本3点セット (HALNOTE カートリッジ、日本語ワープロ、図形プロセッサ) …… HNS-100・29,800円
- GCALC (ジーカルク) …… HNS-104・14,800円
- GCARD (ジーカード) …… HNS-103・12,800円
- Gterm (ジーターム) …… HNS-101・10,000円
- 代筆プロセッサ「直子の代筆」 …… HNS-102・8,800円

● HALNOTE用ポインティングデバイス

COBAUSE HTB-60・14,800円

※価格には、消費税は含まれておりません。

★ユーザー登録のお知らせ

ユーザー登録をしていない方は、バージョンアップなどのサービスが受けられません。

未登録の方は、至急ユーザー登録してください。お願いします。

※MSXはアスキーの商標です。「直子の代筆」©テグレット技術開発

株式会社 HAL 研究所

1 東京都千代田区神田御田町2-6-5 OS 85ビル5F TEL. 03-252-5581

祝
の
ハルノート
統合化ソフト
堂々完成

ハル
ノート
完成。

パナソニックなら、
文字でも、がぜん
遊べるのである。

パソコンなのに、ワープロ機能が
ぐぐんと充実。ラップトップワープロ^(ハードウェア・UIシリーズ)
との互換性もある、マウスも使える。
(別売コンバータソフト使用)
カタカナ辞書や速文簿→語変換機能、マウスも使える
豊富な編集機能など、ワープロ機能がぐぐんと充実。
画面も31行×111行の大表示。初心者にもやさしい
初級モードやレッスン機能も内蔵しています。



MSX2+だから自然画に近い
画像で、漢字BASICも搭載。
WXには、さらにFM音源も。
なんと19,28色が同時表示可能。16ビット機
もびつりの画像を実現。漢字BASICも搭
載して、プログラミングもいっそう便利になりました。
さらに、WXはリアルで美しいFM音源を採
用。いろんな音づくりも楽しめます。

内蔵ソフトも、たのしくて便利。
アドレスやネームカードのデータベースソフト、AVラベル印字ソフトなど、たのしくて
便利な内蔵ソフトも搭載しています。

A1WX
 パナソニック MSX2+ パソコン
 FS-A1WX 標準価格 69,800円 (税別)
 MSX MSX2+ソフトも豊富です
 パナソニックのMSX2+ソフトウェアは、
 MSX2+のソフトの中でも、
 MSX2+のソフトの中でも、
 MSX2+のソフトの中でも、

[illegible]

MSX2+専用ゲームソフトも続々登場!!



★T&Eソフトから★
タテ・ヨコ・ナナメ
ぐるんぐるんスクロール「レイドック2」
(標準価格6,800円・税別/2DD×2枚組)

Panasonic